

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年9月27日
33
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
最新街機 動作如雲
AM SHOW 現場報道
3D格鬥 唯我獨尊
Virtua Fighter 3
SNK——
侍魂4天草降臨
風雲SUPER TAG BATTLE
CAPCOM——
街頭霸王EX
X-MEN VS街頭霸王
SEGA——
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
蒼穹紅蓮隊
KONAMI——
COBRA底板
最新3D格鬥遊戲
NAMCO——
DANCING EYES
TAITO——
FIGHTERS' IMPACT
MAGICAL約會
SLG・RPG二大勁作
《櫻大戰》、
《女神異聞錄》攻略始動
期待已久
《J·LEAGUE創造職業球會》
外國球員全資料
網上遊戲新天地——CYBER CITY
每本港幣35元
隨刊附送
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
不另收費 請向零售商索取
© SEGA ENTERPRISES LTD.
鳴謝：太田娛樂有限公司



每本港幣48元
近日發行

經典再臨，純白再版！

遊戲誌次世代年鑑

1996年版（第二版）

精采內容不變

PLAY STATION 遊戲 304 款
SATURN 遊戲 270 款
次世代主機內部構造全面剖析
秘技總數超過 830 條
134 人出招表合共 2329 招

尊賣新聞

GAME PLAYERS WORLD








遊戲誌尊賣店

■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖　■電話：2391-1067

■ SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok,

1997年月曆現已接受預定



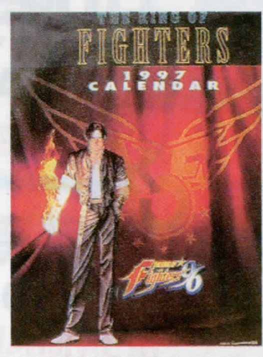
《心跳回憶》



《Noel》



《新世紀EVANGELION》



《THE KING OF FIGHTER 96》



《STREET FIGHTER ZERO 2》



《NEO.GEO人物大全集》



《CAPCOM人物大全集》



《MACROSS 15周年記念版》

另外尚有多款選擇，詳情向店員垂詢

1996年最勁RPG ——《FINAL FANTASY VII》

現已接受預定!!!

欲免向隅，從速訂購！

SATURN

《MASTER OF MONSTER》S.RPG

《RIGLORD SAGA 2》S.RPG

《夢幻模擬戰 III）S.RPG

PLAYSTATION

《PSYCHIC FORCE》FIG

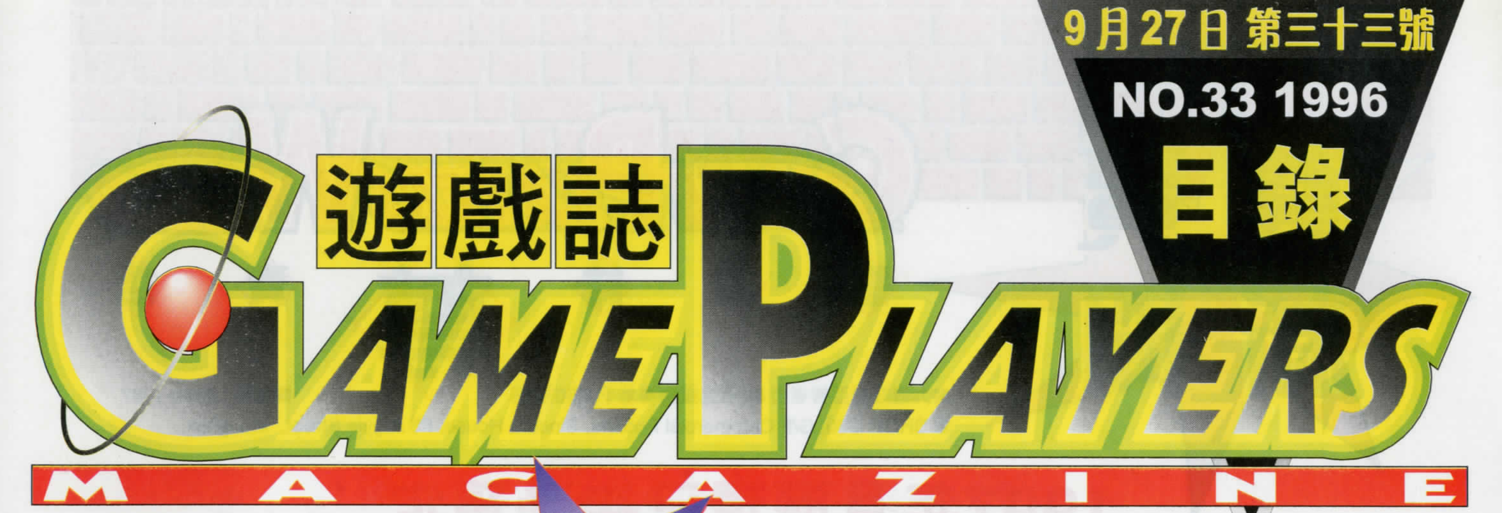
《結婚》SLG

《HEROINE DREAM》SLG

本店所出售之遊戲軟件全屬原裝正版

9月27日 第三十三號
NO.33 1996

目錄



隨刊附送

GAME PLAYERS EX
更有效率地為你介紹最新遊戲資訊

97年街機新趨勢——

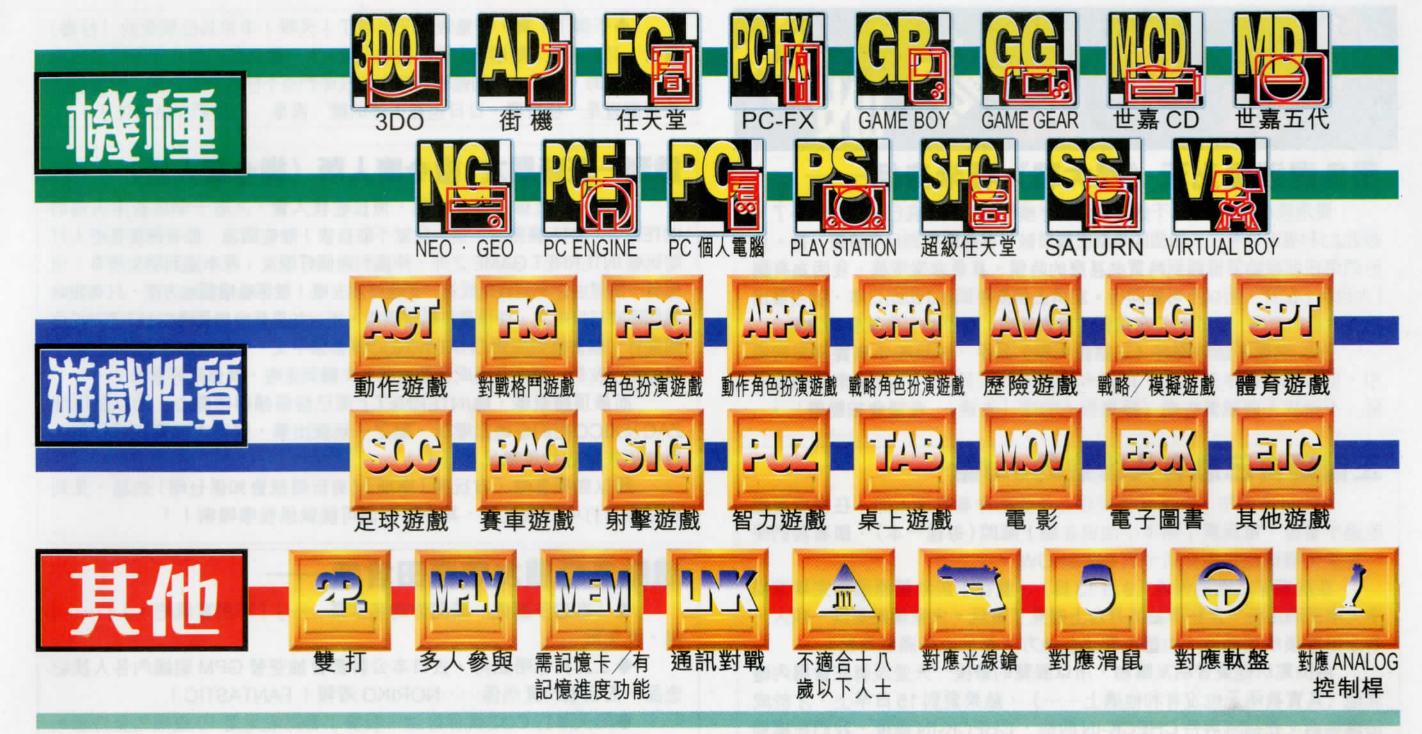
二對二格鬥＋3D「美女」＋水上電單車

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事



使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漇水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽播或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、ANTHONY LEUNG、FUKUDA、天草四郎時貞、PANG KA CHI、山寺良牙◆FREELANCE WRITER／ZAC、喬丹 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI、SPYDER ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852) 2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*



用色迷迷眼光玩《櫻大戰》嘅米奇話——

雖然現在才9月尾，不過要籌備新年旅行的話，現在已經時日無多了。最近J.J和福田君等三、四個同事就密鑼緊鼓，準備新年到日本旅遊一番。見他們現在就談論要留錢到時買些甚麼的時候，真是非常羨慕，我因為有副「大玩具」在身，所以不可能同行。記得去年新年同J.J初到日本，就引發出搞這本書的念頭，今次他又在這個時候去日本，會不會引發甚麼事情呢？

P.S. 寫編者話時剛好《三姑拉大戰》到手，試玩咗半集覺得非常吸引，但因為玩得未算深入，所以今期暫不作「評壇」，現在來看相當不俗，不過成千銀就貴咗啲（藤島美人的確「省鏡」，希望會拍動畫）。

正懷疑自己患有失憶症的J.J話——

9月11日中午，在下於機場碰上友報的作者電玩太郎，在機場餐廳吃過午餐後，電玩買了兩本小說留在機上解悶（每程一本），跟着我們便一起乘飛機遠赴日本採訪今屆AM SHOW。

在展期第二天的傍晚（9月13日），當在下於秋葉原購物完畢準備乘火車回酒店時，又在車站的月台上碰見了電玩。大家果然是同一類人，看完展覽後所到的地方也離不開這些地方（而且也是滿載而歸）。

由於電玩他要替朋友購物，所以展覽的最後一天並沒有在會場內碰見他（其實首兩天也沒有和他遇上……），結果要到15日早上，才於成田機場遇上正排隊等待CHECK-IN的他，CHECK-IN過後，我們在機場內吃了一頓頗貴的早餐（很多謝電玩請客）、談起昨晚的電視節目（因為要搭早機，大家都不敢睡）、並互送了一些記念品給對方，有講有笑地乘機回到香港。

……其實在下是沒有和電玩約定這次旅程的，但在多次相認事件後，在下亦開始懷疑會否實際上是約了電玩，只是自己忘了呢……？

ARES話——

尋人：

小強，自你去後，萬分掛念，工作枱一片凌亂（雖然本身已很亂）、茶飯不思、無心戀戰、自暴自棄、七零八落、日見消瘦、印堂發黑、烏雲蓋頂、一上一落、一見發財、百無禁忌、大吉大利……見字請盡速回家吃飯。

PS：強媽，關於小強的走甩，實在錯不在本人，一直以來讓小強自由活動後他亦會在食飯時間回巢，誰知今次一去不返，相信只是迷路所致。不過如兩星期後仍未回來，可能已遭奸人所殺，如此事當真發生，本人定會手刃凶手、白刀子入、紅刀子出……

唔知講緊乜嘅PUYU神話——

首先，在此要多謝電玩太郎的手信，真的非常多謝！

另外當然要多謝J.J的「艾露露」鎖匙扣！

今期書實在非常之忙，忙得連發生怪事的機會也沒有，所以今期沒甚好寫……

恭喜米奇榮昇業主，記得擺入伙酒呀！

亦預祝J.J順利買機！

更祝福田及喬丹早日拉埋……

憤怒達到極點的赤目黑龍——

◆嘩！天呀！這兩個星期沒有甚麼大事發生……不！這兩個星期最大的事可能是我們親愛的「小強」離家出走，噢！我們自問也待小強不俗，想不到他竟然好學唔學，學人離家出走，哼！要走便隨便走吧！

◆9月21日上午，當黑龍一覺醒來之時，電視上剛好是在播映着《CYBER FORMULA ZERO》，不過，這集實在令黑龍大動肝火，電視台簡直是在愚弄着觀眾，而且更是在侮辱這套精采的作品，試問在一套賽車動畫之中，怎可以將精采的賽車片段CUT去？以故事性而言，怎可以將故事之中關鍵之處CUT掉？這些可以說是電視台的恥辱，莫非電視台以為觀眾們全也是盲的嗎？難道會沒有人看過LD或影帶嗎？實在是太天真了！我鄙視你！！

◆不得了！真・豪鬼效應又出現了！天呀！求求各位親愛的「抄書」讀者，又或者是「聽朋友」講秘技的「精人」，雖然我們是非常歡迎各位來電報秘技的，不過，一個通街都知的秘技你們也不停的打電話來，對於我們來說簡直是一種折磨，日日也在不停的聽，真是……我們支持唔住了！

識到一班新朋友 指令魔人版（指令魔人話）——

話說小弟近排被好友蕃茄．魚拉咗我入會，入咗一個由香港人搞的INTERNET SITE裏面玩，但一玩就不能自拔！除咗因為　面有幾隻香港人好啱玩嘅INTERNET GAME之外，仲識到幾個好朋友；原本識到朋友唔奇，但係有一個理由係令到我哋成為一班極好朋友嘅！就係喺嗰個地方度，只有我哋幾個係成日打中文，仲係要打得快嗰隻，所以如果我哋幾個喺CHAT ZONE度傾緊計，就會搞到成個CHAT WINDOW都係中文，令到有啲想JOIN我哋一齊傾嘅朋友們，都俾我哋成個畫面嘅中文嚇到走咗，真係唔好意思……

而最頂癮嘅係，喺INTERNET上面已經係傾得咁開心，所以就同埋ZAC及XICO相約佢哋出嚟玩，點之一玩就出事，覺得大家實在好投契，可能係失散咗廿年嘅兄弟呀！！

所以如果各位，有玩開「斯斯」（有玩嘅就會知係乜嚟）的話，見到幾個成日打中文嘅人兄，其中有一個可能就係我嚟㗎喇！！

想識多啲朋友嘅福田君話——

◆「真想多謝你，請問你的名字是……」「不用客氣吧。」「……」唉，真失敗……

◆J.J.真係唔話得，去日本公幹都會抽空替GPM組織內各人找紀念品，而我嗰份竟然係……NORIKO海報！FANTASTIC！

◆阿天草打CO2真係好勁，我隻小春用咗足足19幾鋪先至打贏，睇嚟真係要抽啲時間特訓先至得嘞。

◆真係搞嘢，CO2 α嘅2揪1同埋SURVIVAL模式竟然有人唔知掟，當係秘技大大聲咁講……有睇開GPM嘅你一定會知道哩個係基本操作啦（原裝招紙有㗎，不過香港就唔多覺有），哩位人兄當哂啲讀者乜都唔知咁……

◆在此再講一次：睇完日本書啲秘技唔好嚟報料！到今時今日竟然仲有人嚟報PS版真．豪鬼秘技……

◆到咗要交編者話嗰陣，都仲未搵到FAN去行中秋展覽，睇嚟今年都係食自己多嘞。

（D.KNIGHT FUKUDA IN「ALONE IN THE VICTORA PARK」MODE）

天草四郎 時貞降臨前的一番話——

妖言惑眾（黑龍話）的我，遭受到一連串的考驗，其中包括不知名「師奶」失蹤事件，令到我真的心膽俱裂，幸得米奇、ARES、福田、喬丹等相助，SPECIAL THANKS拯救隊員PUYU神從天堂把我救回地獄，真的無以為報，唯有……以「汝．暗轉入滅矣」相許，而MR.赤目黑龍則以「凶冥十殺陣」相贈（基本上內文同黑龍冇乜關係，只不過係即慶啫！），但好在今次是有驚無險，我會永遠記住今次嘅教訓！永遠……永遠……！！另一件事就係時貞的決擇，「我唔想做魔喇！我未結婚就咁樣！」哎！究竟我嘅日本之旅跟A團定B團？或者兩團都跟？我仍然在疑惑中，點好呢？點好呢？……？最後我想講嘅係——哩個，係「殺意隆」嘅世界！哩個，係真．豪鬼嘅世界！！到此為止，逢魔刻！YO……O！！

亂街亂撞撞進GPM組織的山寺良牙話——

自從上月在家中收到由心愛的天道茜及衰人早乙女亂馬寄來的結婚請帖後，我身心大受打擊，傷心之餘，並決定離開這個傷心地，經過了七七四十九個小時亂打亂撞的行程後，我……到達了一架遊戲機的門前，準備搭帳棚的程後，其他8位GPM組織的成員：米奇、J.J、指令魔人、福田、ARES、PUYU神、赤目黑龍及天草四郎時貞見我形跡可疑，於是便上前查問，最後，他們8人便邀請我加入他們的組織，在第一天進入他們的基地時，他們關心地說失去了小茜也不要緊，因為還有雲龍亞加利在身旁護祐着，並且還介紹了如月未緒、美樹原愛給我認識哩。（亂馬二分之一——良牙外傳輯錄）

問答題：1.請於上文找出2個遊戲名稱。2.請於上文找出6位曾在遊戲內出場的人物。3.請於上文內找出一位配音員的姓氏。（編者按：如你能答出上述三條答案，可斷定你在九七年中學會考一定不會得UNCL，★1題提示，此兩個遊戲一為模擬遊戲，另一則主要為格鬥遊戲。）

第34回 AMUSEMENT MACHINE SHOW 直擊報道 PART.1



BY: J.J

在9月12日（星期四）早上九時半，經過「社團法人日本AMUSEMENT MACHINE工業協會（JAMMA）」會長中山隼雄先生及「全日本遊園施設協會（JAPEA）」會長山田三郎先生等人的致辭及剪綵儀式後，為期三日的「第34回AMUSEMENT MACHINE SHOW（AM SHOW）」正式展開，這次展覽仍然是在千葉市的幕張展覽場舉行，其中第一、二天是業內人士進場日，而第三天則是一般公開日。

這次展覽由JAMMA及JAPEA兩大協會共同合辦，使用了幕張展覽場的5、6、7、8館（AOU展使用了三個館、而東京玩具展則是全部8館齊用），參展公司數目達73間（去年為70間），展出的機件數目約為2000件。

所謂的AM，簡單來説即是付錢來得到娛樂的機器（以香港的情況來説，基本上可指為一般的街機，至於近來出現的照相俱樂部亦算是AM機器的類別），而今次AM SHOW的特徵，是小型AM機器在電腦畫面CG及虛擬真實VR的技術方面有了進一步的發展，一些以往只能在大型遊樂場設置的機器，現在都變成可在一般遊戲機中心安裝，另一方面，一些像攝影俱樂部或咭片製作機之類可得到記念品的機器亦愈來愈受到重視，至於用來作夾公仔機獎品所用的景品，花樣更是層出不窮，而不少公司亦紛紛將自己受歡迎的人物以景品方式推出市面。

由於版面有限，在下今次只能先行介紹其中6間大廠，至於其餘的新作，則會儘量安排在下期再為大家介紹。

場內最受歡迎作品排名榜

總合部門

1 VIRTUA FIGHTER 3（SEGA）
2 X-MEN VS STREET FIGHTER（CAPCOM）
3 G DARIUS（TAITO）
4 WAR ZARD（CAPCOM）
5 DEAD OR ALIVE（TECMO）
6 STREET FIGHTER EX（CAPCOM）
7 侍魂 天草降臨（SNK）
8 STREET FIGHTER III（CAPCOM）
9 DANCING EYES（NAMCO）
10 WAKUWAKU 7（SUNSOFT）

底版部門

1 VIRTUA FIGHTER 3（SEGA）
2 X-MEN VS STREET FIGHTER（CAPCOM）
3 WAR ZARD（CAPCOM）
4 STREET FIGHTER EX（CAPCOM）
5 DEAD OR ALIVE（TECMO）
6 侍魂 天草降臨（SNK）
7 WAKUWAKU 7（SUNSOFT）
8 TOKYO WARS（NAMCO）
9 DANCING EYES（NAMCO）
10 蒼穹紅蓮隊（RISING）



OPERATOR部門

1 VIRTUA FIGHTER 3（SEGA）
2 X-MEN VS STREET FIGHTER（CAPCOM）
3 STREET FIGHTER III（CAPCOM）
G DARIUS（TAITO）
5 WAR ZARD（CAPCOM）
6 DEAD OR ALIVE（TECMO）
7 TOKYO WARS（NAMCO）
STREET FIGHTER EX（CAPCOM）
9 花小路大作戰（ATLUS）
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP（SEGA）







◆ 照片中左方的黑色機體就是SNK的大型體感機器，而右方則是十多台供人試玩的《風雲 SUPER TAG BATTLE》以及《侍魂 天草降臨》。



◆ 為了讓大家能一試4人同時對戰的感覺，所以有三組機體是接上了的。



◆ 這兩張掛布雖然只是廠商用來裝飾用的產品，但相信就是商品化的話亦一定會很受歡迎的。

The Future Is Now SNK®

雖然拳皇96的熱潮仍在，但今次SNK的重點卻是放在兩個系列式格鬥遊戲的續篇之上，第一個是超受歡迎古裝劍技格鬥遊戲《侍魂》的第4作《侍魂 天草降臨》，今次這一集可說是集前數作主角於一身的作品，連兩名新人物在內，可選用的人物達17人之多（加上修羅、羅剎兩種流派便等於是有34人……），而系統方面，最明顯可見的是每人在每一局內均有兩行體力，除此之外其實亦新增了「憤怒爆發」系統，並由這系統變化出「連續技」之類的攻擊方法。

另一個重點作品則是第一作時評價不太好的《風雲默示錄》續篇《風雲SUPER TAG BATTLE》，今次SNK棄用了上集的雙戰線系統，改以兩人一組，以摔角式的換人方法來進行遊戲，令遊戲的感覺有了很大的不同，而且這遊戲更是最多可4人同玩，相信出來的成績會比上集有大進步的。

除了格鬥遊戲之外，NEO.GEO亦有很多其他類型的遊戲推出，運動型的有足球遊戲《得點王4》，動作遊戲亦有SAURUS的《STAKES WINNER 2》以及HUDSON千喚萬喚始出來的著名動作遊戲《NEO.BOMBER MAN》，可見NEO.GEO仍有着發展的餘地。

今次SNK還有另一個特點，那就是多了一些非電視遊戲的新嘗試，首先最吸引的就是設在SNK接待處旁邊的大型體感機器，而場中亦有一部考玩者雙手穩定程度的機動遊戲，最後就是由SNK自行開發的攝影機器《NEO.PRINT》。

由於今期本刊會再有篇幅介紹《侍魂 天草降臨》及《風雲SUPER TAG BATTLE》，所以在這裏只會重點介紹SNK其餘的新作。



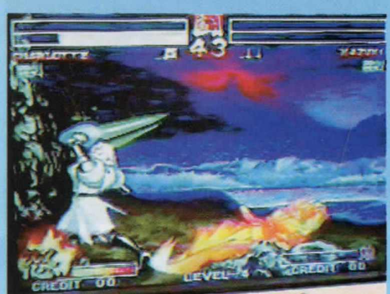
◆ 今集侍魂可用回多位第1、2集出現過的人物，可選用人數達17人之多。



◆ 柳生十兵衛的超必殺技，相當華麗的一招。



◆《侍魂》系列中有很多支持者的人物夏洛特，終於在今集再度登場。



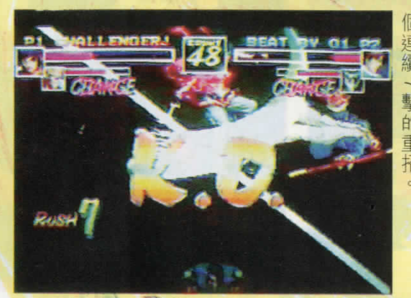
◆ 新增人物「一輝」，是位招式較為獨特的忍者。



◆《風雲 SUPER TAG BATTLE》的選人畫面，玩者需同時選出由哪一人作先鋒。



◆ 除了圖中正在出招的羅莎外，今集還有另一位新增人物——金家藩的後裔「金瑞龍」。



◆ 羅莎的超必殺技勝利之曉，是個連續7擊的重招。

◆ 這遊戲中的人物身型頗大，所以戰鬥時迫力十足。

遊戲性質：SPG

© SNK 1996

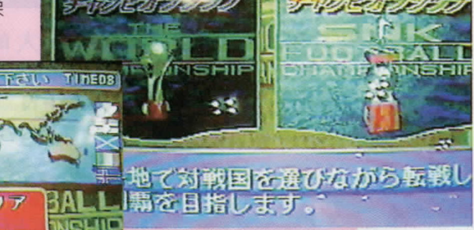
SNK的足球遊戲系列最新作，今次可選用的隊伍是挑選自世界各地的80支隊伍，而在操縱方面則有了更大的改善。



◆ 遊戲畫面採用了橫向視點，人物的尺碼亦不算小。



◆ 選擇隊伍時，首先是選擇地區，然後再從該地區的10支隊伍中選出所用的隊伍。



◆ 玩法主要分為兩種，其中SNK足球盃模式中，你更會有可能和同一隊伍對戰。



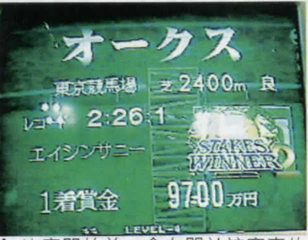
遊戲性質：SPG

© 1995/1996 SAURUS

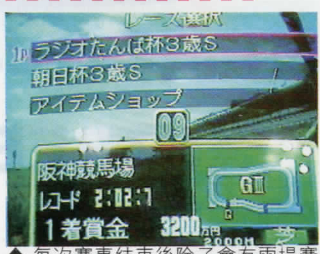
由SAURUS開發的動作賽馬遊戲續篇。今次的玩法基本上是沿用了上集的系統，同時亦增加了不少部分。首先是騎師可以在「技道場」學習一些特殊的騎術，然後在賽事中按C掣儲起力量來使用，而賽事的進行過程亦不再是局限於一條路線，你可以在過版時選擇下一場賽事的場地，而你亦可在今集新開設的道具店內購買各種道具，在賽事中使用來增加勝算。



◆ 比賽畫面和上一集差不多，同樣是會有道具出現在賽道之上。



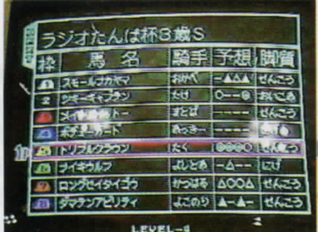
◆ 比賽開始前，會有關於該賽事的資料顯示出來。



◆ 每次賽事結束後除了會有兩場賽事可供你選擇外，亦可到道具店購買道具。



◆ 道具店內共有8種道具可供選擇。



◆ 8匹參賽馬的質素一覽，各位在這時要同時留意自己操縱的馬匹是排在第幾檔的。



◆ 今集新增的泳池訓練。閣下的馬匹能否克服這個滿佈旋渦的泳池?

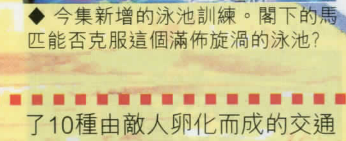


◆ 只有第一及第二名是可以繼續玩下去的，而且第二位的獎金更只會是第一位的一半。

遊戲性質：ACT

© 1996 HUDSON SOFT

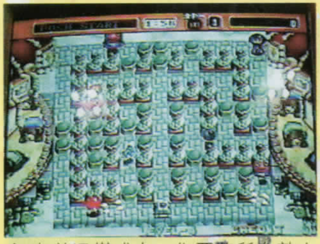
HUDSON超受歡迎的遊戲《爆彈人BOMBER MAN》，終於出現在街機之上，而且更是在NEO.GEO推出。爆彈人的玩法，相信已經不用多提，而在今次的NEO.GEO版中，主要分為「普通模式」及「格鬥模式」兩種玩法。普通模式即是一版一版玩下去的基本玩法，這模式設計了10種由敵人卵化而成的交通工具，而且亦可救出那些被困在特定版面的敵人助你一臂之力，你要保留他們直到爆機，才能看到真正的完結畫面。



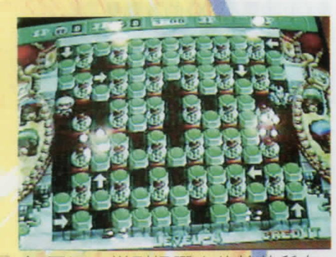
至於在格鬥模式方面，最初是只會以1對1的方式進行，但在你戰勝之後，對手的數目會逐漸增加，直至發展成1對3的大混戰。另一方面，每位人物更會各有自己的必殺技，你能否連勝5場，成為爆彈人之冠?



◆ 在每版之間，均會加插一些動畫來增加氣氛。



◆ 在普通模式中，你要將所有敵人全滅才會出現該版的出口。



◆ 不過，說到爆彈人的精華所在，當然是它的對戰模式了。

本文內所介紹之畫面照片全屬於開發中版本。

CAPCOM

相對於以往每次都是以街霸系列最新作為重點的CAPCOM，今次已算得上是有了很大的突破，會場內CAPCOM展示了其四個新作《X-MEN VS街頭霸王》、《WAR ZARD》、《街頭霸王EX》及《虹色鎮之奇跡》，另外CAPCOM亦準備了多個特別節目在會場舉行。

首先，當到場人仕試玩了《X-MEN VS街頭霸王》及《WAR ZARD》後，會各得到一張咭片，利用這一對咭片可參加一次抽獎，中獎者只要填妥一份簡單的問卷，便可獲得一件《X-MEN VS街頭霸王》或是《WAR ZARD》的T恤作為留念，另一方面，廠商安排了兩位身穿《WAR ZARD》人物衣服的女孩與到場人仕對戰，若是能取勝的話亦可取得少許記念品。

除此之外，今次CAPCOM亦歡迎各機迷在公開日（14日）扮演CAPCOM人物到場，以提高會場內的氣氛。



◆ 這兩張便是試玩兩個作品後所得到的小紙咭。

◆ 至於這件則是填寫問卷後可得到的記念T恤。

《STREET FIGHTER EX》（街頭霸王 EX）

遊戲性質：FIG

© CAPCOM © ARIKA

自從很久以前，外間就已經一直有關於街霸系列3D多邊型化的傳聞，直到今次的AM展，終於有了第一次的正式公開，而其名字亦從最初的《STREET FIGHTER外傳》正式定名為《STREET FIGHTER EX》（以下稱街頭霸王EX）。

這遊戲的最大特色，當然是各街霸中的著名人物阿隆、阿健、春麗以多邊型人物出現（但八名人物中亦有四位是新登場的），不過，亦並非是代表沒有任何新要素的，在這個街頭霸王EX裏面，新增了一種稱為「防禦破壞」（GUARD BREAK）的攻擊方法，使用者只要消耗一格SUPER COMBO的能量，便可使出一招能破壞對方防禦姿勢的攻擊，防止了雙方同時想以靜制動的可能。除此之外，這遊戲亦有着SUPER COMBO指標，但除了普通SUPER COMBO技之外，還會有着未知的變化……



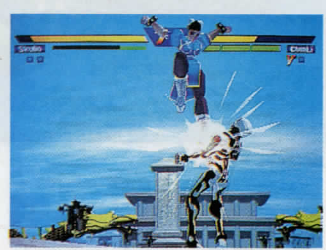
◆ 阿健的回身腳掃中了體型巨大的蘇聯佬。



◆ 阿拉伯富豪的孫女布露娜（PULLUM PURNA）以及出身自特殊暗殺部隊的殺手達克（DOCTRINE DARK）。



◆ 阿隆與今集的新增人物北斗（HOKUTO）的一戰，決戰的場地是一個種滿櫻花樹的日式亭園。



◆ 春麗和另一位新人物骷髏迷（SKULLMANIA），這骷髏迷的最大特色是那一身畫成骷髏樣子的衣服。



◆ 街霸又怎會沒有波動拳呢？這就是《街頭霸王EX》的波動拳了！



◆ 以跳躍重拳擊中了對手的阿健。



◆ 這邊的阿隆亦不甘示弱，馬上還以一記中段技鎖骨割。



◆ 每一招擊中對手時，均會有一個閃光代表命中。



◆ 春麗的版面是會在天安門廣場前面進行的。



◆ 阿隆的成名絕招「昇龍拳」出現了。



◆ 戰鬥結束後，勝方當然會擺出一個勝利姿勢。



◆ 在戰鬥開始之前，會有對戰雙方的多邊型大頭相……

《X-MEN VS.街頭霸王》

遊戲性質： FIG





◆ 16名人物由兩套作品各佔一半，其中街霸的新人物是ZERO時代的CAMMY，而X-MEN亦有牌王等三名新人物。

相信在本文出街之時，這已經是個可以在各大遊戲機中心裏玩到的新作。這作品的最大號召，當然是因為同時有着X-MEN及街霸人物參戰，但其實在遊戲系統上也是相當出色的，首先，這作品以兩人為一組，雖然每次只能派其中一人出戰，但玩者卻可隨時換人，而且各人物的能力亦作出了適當的平衡，最明顯的是街霸系人物全部增加了大跳躍及空中出波等招式（否則怎可能與X-MEN的人物匹敵？），另一方面，這遊戲在畫面效果方面亦相當華麗，其中由玩者那方兩人合力使出的「合體攻擊」更是其中的表表者，玩過之後令人有暢快、刺激的感覺。



◆ 阿健不但增加了空中出波的能力，而且更是放出斜下波，看起來和豪鬼很相像。



◆ 由同一隊的兩名人物同時使出的「合體攻擊」，擁有絕大的破壞力。

《WAR ZARD》

遊戲性質： FIG





◆ 利用故事模式儲下經驗值，人物便可愈變愈強。

就如本刊上兩期所介紹的一樣，《WAR ZARD》是CAPCOM使用其新開發遊戲底板「CP-SYSTEM III」所開發出來的第一個作品，以遊戲性質來說，這遊戲是同時兼備了格鬥式動作遊戲及對戰格鬥遊戲的要素，雖然可選用的人物只有4人，但玩者卻可在遊戲開始前輸入PASSWORD，在故事式的格鬥動作模式中儲下經驗值，提高人物的等級來增強他們的能力，再以新到手的PASSWORD在對戰中使用。不過在場內所見，或許是因為PASSWORD達10個數字的關係，很多人都沒有特別花時間去抄下它，難道是覺得太麻煩了？



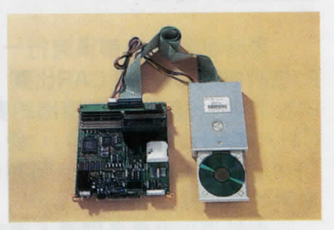
◆ 當對戰時，這遊戲則絕對是一個出色的對戰格鬥遊戲。



◆ TABASA的LV1魔法。



◆ 幾經辛苦終於將TABASA提升至LV3，馬上看看她的魔法威力提高了多少吧。



◆ 這一架便是傳說中的CP-SYSTEM III。其最大的特色便是加入了CD-ROM。

《虹色鎮之奇跡》

遊戲性質： ETC

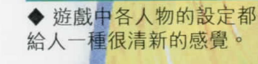


在太平洋的小鎮虹色鎮上，有着一枚封印之水晶，若沒有這水晶的力量，毀滅世界的魔王便會復活，但水晶現時正分裂了為七份，並和住在虹色鎮的7名女孩同化了，你必須和這些女孩「心意相通」，才能令水晶的力量回復。

以上這個是CAPCOM的新作問答遊戲《虹色鎮之奇跡》背景故事，雖然同樣是問答遊戲，但這遊戲則是以戀愛為題材，當玩者解答了各版的問題完成各事件後，可和7位女孩發生一段愛情故事，不過這遊戲在香港出現的可能性相信就……



◆ 遊戲中各人物的設定都給人一種很清新的感覺。





◆ 在圖版之中，你要先轉動輪盤，然後決定所走的路。



◆ 問題分為多種性質，玩者可選擇自己擅長的來作答。

SEGA™



◆圖中所見正是會場內圍觀 VF3 的景況。

SEGA在今次展覽的重點，當然是3DCG底版MODEL 3的第一作《VIRTUA FIGHTER 3》！SEGA特別設置了數十台大小機體於場內供人試玩，所以仍未致於要大排長龍，但仍是沒有任何一部機是可以閒置的，至於那個以大熒幕不斷播映的OP片段，則更有着令任何到場人仕停下看一遍的魅力！由於今期本刊另有版位介紹這遊戲，所以在此只會簡略帶過，但這遊戲的確是今次AM展中最受注目的作品！

除了VF3之外，SEGA在其他大型體感作品方面亦有不少新作公開。以房車賽為題材的STCC、水上電單車遊戲《WAVE RUNNER》、還有滑雪作品《SEGA SKI SUPER GIANT SLALUM》都是各機迷一定會試玩的作品，而SEGA亦同時在場內展示了一些由其他廠商開發的MODEL 2或ST-V底版作品，令遊戲的種類顯得更為多元化。

◆ VF3 的其中一部分宣傳片段。





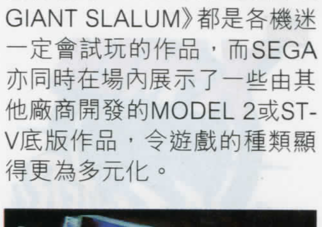




SEGA Touring Car Championship

遊戲性質：RAC

© SEGA 1996







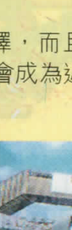




現時世界各地都很流行一種將市面上的房車改裝至及得上F1性能的TOURING CAR比賽，而這股熱潮終於也吹至體感遊戲的世界中，SEGA最新推出的賽車遊戲《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》，便是一個由《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》原班人馬製作，以這種賽事為題材的作品(所使用的底版是MODEL 2)。

由於得到世界多間著名車廠的協助，所以玩者可選用的4款房車(AMG-Mercedes Benz C-class、Opel Calibra V6、Alfa Romeo 155 TI及Toyota Supra GT cars)，全部都是以真車為藍本的，至於可選擇的三條賽道，雖然不是取材自實際的賽道，但都是一些兼備了美麗畫面及攻略性的原創賽道。而為了能表現出模仿自真車那種迫力的重低音引擎聲，在坐位的背後是安裝了一對DRUM SPEAKER的。

這遊戲共有三種視點可供選擇，而且可作最多8人同時的通信對戰，相信會成為近期賽車遊戲的首選。













WaveRunner

遊戲性質：RAC

© SEGA 1996

水上電單車在水上運動之中是相當受歡迎的一種項目，而這次SEGA亦首次推出以這種運動為題材的遊戲（所用的底版是SEGA的MODEL 2）。水上電單車在操作上和車輛及電單車不同，是以艇的尾部滑着水面行走的，所以在轉彎時亦有所不同，特別是利用跳台彈上半空時的感覺，是一般賽車遊戲所沒有的，這遊戲對於這種獨特的操作性相當執着，不單會表現出越過細浪或大浪時擺動的不同，而且艇身亦會隨着你的重心改變而傾斜，增加了那種身歷其境的感覺。而事實上，這遊戲的名字《WAVE RUNNER》，就正是取得世界水上運動權威的YAMAHA公司的許可，而使用了他們的水上電單車名字WAVERUNNER的。

和其他公司的同類作品相比，這遊戲的特點是很強調跳躍時的感覺，不知香港會否很快就有得玩呢？













《SEGA SKI SUPER GIANT SLALUM》



遊戲性質：RAC

© SEGA 1996

SEGA的另一個新作體感遊戲，是以滑雪為題材的《SEGA SKI SUPER GIANT SLALUM》。若和《ALPINE RACER》系列比較，《SSSGS》的感覺是速度很高，賽道的斜度亦很大，而在計算限時的方法上，《ALPINE RACER》系列是經過CHECK POINT來增加限時，而《SSSGS》則是以不斷經過規定的旗桿之間來逐少補充的。至於在畫面方面，《ALPINE RACER》系列會較少有「爆山」的情形，而《SSSGS》在今次展覽的試玩版中則有頗為嚴重的爆山現象，幾乎一偏離賽道便馬上會「爆到七彩」，希望到正式推出時會有所改善。





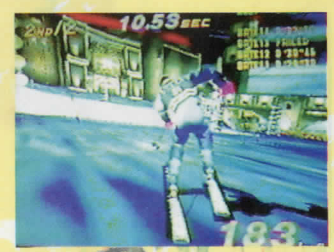














KONAMI雖然在今次的展覽中設置了頗大的場地，但遊戲機的數目就相當少，只有不足兩成的場地是放了遊戲機的。而今次KONAMI的特色，是除了《新對戰PUZZLE蛋》外，全部都是以3D多邊型來製作的，其中有GRADIUS系列的新作《SOLAR ASSAULT》、拉力賽車遊戲《GTI CLUB》，還有就是一個以KONAMI與IBM共同研製的底版「COBRA」開發的3D格鬥遊戲（遊戲名字暫定為PF 573 PROJECT），除此之外，心跳回憶亦是KONAMI的宣傳重點，會場中除了有一個放滿了心跳回憶景品的展示櫃，還有着KONAMI的新型獎品式街機「DISC COLLECTION」，這機的玩法類似現時日本大受歡迎的海報機，但獎品卻是一枚迷你CD！作為這DISC COLLECTION的第一彈，當然是心跳回憶了，但可能是廠商估計反應會極其熱烈，每天只安排3個特定時間試玩，每次人數只有百多二百人，所以這套心跳的CD SINGLE系列便成為了會場中最珍貴的記念品之一。







◆據KONAMI的資料顯示，這DISC COLLECTION在測試時，營業額是一日內超過18萬日圓的。

KONAMI最新3DCG底版《COBRA》

KONAMI在會場內設置了一個電視幕牆，用來介紹他們與IBM公司共同開發的新型遊戲底版《COBRA》。電視上播放的片段，正是使用了這底版來製作的格鬥遊戲《PF 573 PROJECT》，片段中介紹了其中四位登場人物——「響涉」、「小虎」、「花月」和「風刹那」，除了有各自舞拳的部份外，亦有一些兩人交手時的情景。

以場內所介紹的資料來看，這底版的能力是絕對可與SEGA的超級底版「MODEL 3」匹敵的（同樣採用POWER PC 603e作為主CPU，同樣可每秒處理100萬個多邊形），不過可能是因為KONAMI對於製作3D格鬥遊戲的經驗較少，看過的人都會覺得動作方面仍是稍為生硬，但可以肯定，當KONAMI有了這新底版之後，一定會在開發多邊形遊戲方面有很大發展的。







COBRA系統規格一覽

MAIN CPU：POWER PC 603e 100MHz
SUB CPU：POWER PC 403 33MHz
DATA STORAGE：SCSI-II I/F
HI-SPEED NETWORK COMMUNICATION

3DCG系統表現力

NOW 1MILLION POLYGONS/SEC
50MILLION PIXELS/SEC
NEXT 2MILLION POLYGONS/SEC
100MILLION PIXELS/SEC
RASTER RESOLUTION：640 × 400 PIXELS
144 BITS/PIXEL FRAMEBUFFER INCLUDING
24 BITS COLOR × 2
8 BITS ALPHA
32 BITS FLOATING POINT Z-BUFFERS
12 BITS STENCIL
256 LEVEL α BLENDING
POLYGON & WIREFRAME RASTERIZATION
SHADING
ANTIALLASING BY SUBPIXEL SAMPLING
FLAT SHADING,GOURAND SHADING
LIGHTING
UP TO 8 LIGHT SOURCES CONSISTING OF
PARALLEL LIGHT
POINT LIGHT
SPOT LIGHT
ENVIRONMENT
LINEAR FOG,EXPONENTIAL FOG
PARTICAL EMULATION
SHADOW BUFFER
6 CLIP PLANES










◆主角機的選擇畫面。其中兩台戰機是前兩作的主角機。


◆ OP畫面是以主角機的出發準備為主。

SOLAR ASSAULT GRADIUS

遊戲性質：STG

KONAMI的著名射擊遊戲GRADIUS，在今次展覽中，終於推出了其最新作，而且更是一個3D多邊形作品！

在玩法方面，基本上仍是保留了這系列的一貫傳統，你要先將敵機的編隊消滅，取下機隊消滅後留下的強化囊，然後在你認為滿意的時候進行強化，不過因為3D射擊遊戲的操縱不易掌握(除了飛機式的操縱桿外還有一個用來加減速用的波棍)，所以今次的主角機不再是一彈即死，改為了HP式的護罩。至於主角機方面，則是按強化方式的不同而分為了三種型號。

在試玩之下，發覺這遊戲就像當年的GRADIUS系列一樣，很多時都是需要記位的，單是第一版途中從地面上突然飛出來的尖刺，就令人聯想起當日GRADIUS那些火舌……至於第一版的首腦，則是當日《沙羅曼蛇》第一版首腦的3D版，看見那隻單眼兼有一對大觸手的腦狀怪物，就像與失散多年的好友重逢一樣(！？)。到底GRADIUS在今時今日仍否有着當日的號召力？




◆第一版開始時，首先是要將戰機駛往這個生物般的星體內。

◆血紅色的四周，看起來相當恐怖。

◆跟着會突然有很多尖刺出現，一旦被擊中會受到很大損傷。


◆這首腦的樣子相信有很多人都會有印象吧。


◆它的攻擊方法是以兩隻長爪為主。

GTI CLUB RALLY COTE D'AZUR

遊戲性質：RAC

今次KONAMI除了已經推出市面的賽車遊戲《WINDING HEAT》，亦同時在場內公開了他們的最新大型體感賽車遊戲《GTI CLUB》。這遊戲以拉力賽為題材，舞台是法國南部渡假區的街道，至於所用的車種則是較為小型的拉力賽用車種。這遊戲的特點是很誇張路面起伏的效果，而且經常有從路面駛往沙地、泥地的部分，加上那體感型的機體設計，令人有身歷其境的感覺。

除了主要的拉力賽模式外，這遊戲還附設了一種追逐戰模式，簡單來說即是變成碰碰車一樣，說不定這玩法會比正常的拉力賽模式更受歡迎？











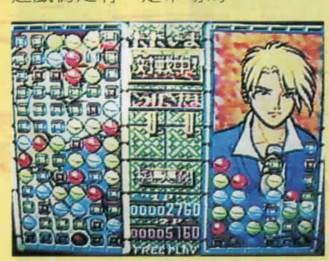
《新對戰PUZZLE蛋》



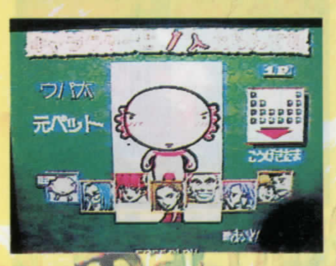
遊戲性質：PUZ

KONAMI另一個「食老本」作品《對戰PUZZLE蛋》系列，在今次展覽中又有新作推出了，今次的最大變化，是將遊戲系統改為玩者可自由地更換方塊蛋的位置，令方塊的消去變得更為容易，提高出現大型連鎖的可能性。至於這遊戲在場內的反應則可算是不過不失，可見這類玩法簡單易明的遊戲仍是有一定市場的。











namco

NAMCO在今次展覽中算是最大規模的參展商之一，不過展出的新機種其實並不算多，在扣除了《ALPINE RACER》、《ALPINE SURFER》、《人力飛行PROP CYCLE》及2月AOU展時已經以參考出展形式展出過的《TOKYO WARS》之外，新作就只有《DANCING EYES》、《AQUA JET》及滑雪機續篇《ALPINE RACER 2》。

人力飛行之類已推出的作品在此不在多提，而《TOKYO WARS》則從上次大型賽車遊戲般的機身簡化了不少，相信是因為上次的機體過於巨大，為了顧及佔用地方問題而作出這修改的。

◆雖然只有40%的開發度，但現時所見的《ALPINE RACER 2》已明顯地比前作有很大改進。



◆以SYSTEM 11製作的《DANCING EYES》是一個相當「抵死」的作品。



◆在會場的一角，NAMCO亦同時展出了他們的景品系列。





◆在《AQUA JET》的試玩角落裏，有着多名衣着性感的姐姐為你講解操作方法。

遊戲性質：APUZ

在會場之中，這遊戲是和《魔法之約會》一起被在下評定為今展AM展最富爭議性兩大作品的。在玩法方面，這遊戲可説是簡單得很，其實只是將多年前的「剕畫面」遊戲重新包裝，由玩者操作的猴子要在限時之內將畫面上的方格全數剕掉，當剕掉方格時，方格下的畫面會被顯示出來，由於被方格包圍的多數是一些由多邊形繪製的少女，那種若隱若現的畫面效果很易令人有想入非非的感覺，但更過份的，是當你完成了每一版之後，你是可利用操縱桿及ZOOM掣在指定時間內自由地以任何角度看這女孩子的……當然，從哪種角度去看是個人喜好問題……

從場內的反應來看，這遊戲很受男性玩家的歡迎，不過據廠商公佈的資料顯示，這遊戲除了有那種以女孩子為版面上模特兒的模式外，亦可以選一些較「人畜無害」的公仔作模特兒，方便不同性質的顧客。





◆在進入每一版之前，先要在這個畫面選定攻略的模特兒。



◆版面中的女孩子最初會被方塊包圍着，當消去方塊後便可愈看愈清楚。

◆完成版面後要怎樣轉移角度則是玩者閣下的事。



◆這一版的模特兒是位扮貓的女孩子。



◆這女孩則會穿着這件緊身衣做體操。



◆在後期的版面裏，要剕掉的方塊數目會相當之多。

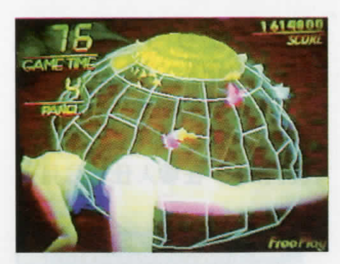


◆如何利用方塊之間的線避過敵人是取勝的關鍵。



◆當消去方塊時，是可同時消滅包圍線上的敵人，有時候更會有道具出現。




◆有些敵人的移動速度甚至會比主角還要快。


◆STAGE 14並不能自由地選擇模特色，會自動地選了這位女孩子的。


◆最後一版的模特兒竟然是這大頭仔，實在相當掃興。

各種道具的效果一覽



加速 無敵 方塊反轉 麻痺 敵全滅



時間停止 限時延長 橫攻擊 縱攻擊 闊攻擊



AQUA JET

遊戲性質：RAC

大型體感遊戲市場的競爭愈來愈大，你推出了甚麼成功的作品後，不到一陣子便會在人家的新作發表會中看到類似的東西，就以水上電單車為例，繼最初由KONAMI推出後，今次AM展便同時在NAMCO及SEGA的會場中看到同樣以水上電單車為題材的作品。

水上電單車在現實生活裏並不是輕易可玩的運動，它有着和賽車遊戲不同的操作感覺，為了保留這種獨特的感覺，機身是特別設計成和水上電單車一樣的。在視點方面，這《AQUA JET》限定了只能以主觀式的視點來進行，在畫面之上，你會看見自己賽艇的前端隨着你的操縱而左右移動，而賽道則按難易度分為STANDARD及EXPERT。





ALPINE RACER 2

遊戲性質：RAC



滑雪在香港是絕對沒有可能玩到的運動，但其實在日本亦不是隨便就可玩到的，因此，當NAMCO去年推出《ALPINE RACER》時，市面上的反應相當激烈，大家都對可輕易在遊戲機中心玩到滑雪感到很新鮮，而在今次的AM展中，NAMCO更進一步，推出強化了的滑雪機續篇《ALPINE RACER 2》。

這遊戲基本上的系統是沿用自上集，利用擺動機體上的踏板，模擬出用腰力調節滑行軌道的感覺，今次另一個新系統是玩者可從選擇3名有着不同特性的人物來調節操縱感覺，而兩條賽道均是全新設計，再加上新增的通信對戰機能，刺激程度大大提高了。在實際試玩後，發覺人物的動作精細了，失去平衡時的姿勢相當迫真，而且背景方面也更見精密，大概已經和真正的滑雪相差無幾吧（在下亦沒有玩過真正的滑雪……）。

另一方面，生產商為了那些購買了前作《ALPINE RACER》的人着想，所以今次這遊戲是可以用回上集的機體的。



在競爭愈來愈大的遊戲業界中，TAITO亦順應潮流，在今次展覽中展出了擁有68040作為CPU的底版「JC SYSTEM」第一作《SIDE BY SIDE》，而在3DCG格鬥方面，TAITO則似乎是選了低價格的路線，開發了一個售價和《X-MEN VS 街頭霸王》相若的3D格鬥遊戲《FIGHTERS'IMPACT》。除此之外，PUZ方面有《CLEOPATRA FORTUNE》、《泡泡龍方塊3》及《魔法之約會》，全部都是些很有心思的作品，因此亦吸引了不少在場人仕的注目。

《魔法之約會》

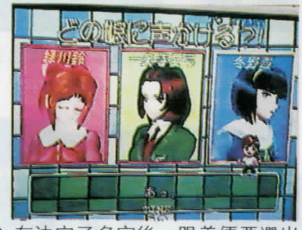
遊戲性質：APUZ

© TAITO CORP.1996

由多個迷你遊戲來構成各版，簡單來說玩法是和《肥瘦大盜方塊》很相近的作品，不過這遊戲就再增加了近年大受歡迎的追求女孩子元素，玩者要在遊戲開始前先選定三名女主角(綠川鈴、一條寺愛弓、冬野霞)其中之一作為追求對象，當你每完成一個迷你遊戲時，則會按你的成績得到一個等級，當評價足夠便會提高你和該女孩的關係，而遊戲的結局則會看最後的等級來決定。

另一方面，在每版的進行途中，你會有一個為該女孩挑選衣服的機會，當完成該版時，這女孩便會穿着那件你為她挑選的衣服讓你為她拍照，這時你更可自由地調節鏡頭的角度及ZOOM IN · ZOOM OUT，所以拍出來的照片很可能是會相當惹笑的……

◆人物介紹的畫面，性格天真可愛的綠川鈴。



◆在決定了名字後，跟着便要選出追求哪一位女孩子。



◆在通往每一版的目的地之前，必須先完成多個迷你遊戲才可。

◆在前往目的地的途中，有時你要替追求中的女孩挑選所穿的衣服。

◆當到達目的地之後，便會有一段時間讓你和她拍照。



◆按你所拍出來的照片，女孩會給你相應的評價。



◆跟着便是選擇下一版的目的地。

部分迷你遊戲的簡單介紹

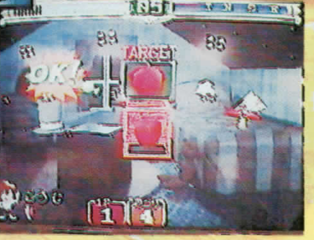
◆從回轉中的外型估計轉動中的是甚麼數字或字母。



◆數出轉動中的圖型是由多少個小正方體所組成。



◆以操縱桿控制游標將牆上浮現出來的面孔擊倒。



◆確定目標的圖形後，在旋轉中的多個圖案中將它按停。



◆操縱一隻多邊型的鳥，通過指定數目的圓形。

◆以游標瞄準接近中的飛碟加以擊落，不讓它們接近畫面的中央。



◆將所有紙牌一對一對的選出來。



◆操縱一隻青蛙來進行的小型格鬥遊戲，一局定勝負。



◆在限時之內數出平底鍋上有多少火柴人。



◆數出在畫面上轉動的六面體加起來共有多少條魚。

《CLEOPATRA FORTUNE》



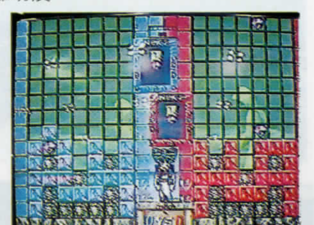
遊戲性質：PUZ

© TAITO CORP.1996

方塊型的PUZ可説已經是一種相當常見的遊戲種類，今次TAITO便推出了一個新的方塊式遊戲《CLEOPATRA FORTUNE》，女主角是位可愛的埃及小妹妹，至於玩法則是要將各種木乃伊及石磚消去。消去的方法除了在同一行排列同種類的方塊（石磚或木乃伊）外，若是你能將木乃伊和寶石一起用石磚包圍，同樣是可以將木乃伊消去的。除此之外，間中出現的金字塔方塊更有着可消去所有同類方塊的能力。不過，説到底這遊戲似乎也是稍為困難，雖然廠商特別準備了介紹玩法的單張，但試玩的人仍是只得很少。



◆ 按開始時的等級，遊戲分為了3種難易度。





《泡泡龍方塊3》

遊戲性質：PUZ

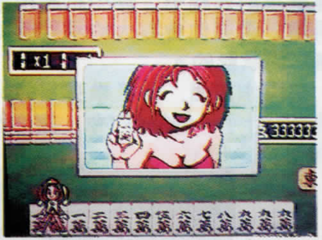
© TAITO CORP.1996



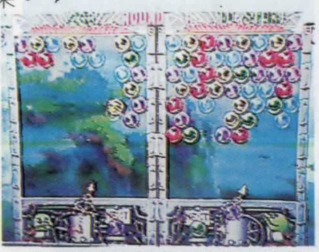
除了《CLEOPATRA FORTUNE》外，TAITO亦在今次展覽中展出了它們的PUZ新作《泡泡龍方塊3》，以知名度來説，泡泡龍當然優勝得多，而那種混合了射擊遊戲要素的玩法，也是其他同類遊戲中所沒有的。今集在玩法方面，同樣是由對戰模式、解迷模式組成，其中解迷模式便設定了全30版的560關，相信絕對夠你玩過夠。

◆在遊戲開始時，首先要選擇使用的人物。

在其它新構思方面，今次首次加入了可選擇主角來使用的構念，8名主角各有着不同的妨礙對手方法，因此對戰時會比以往更為激烈。除此之外，今集更增加了金屬泡泡、彩虹泡泡等新式泡泡，而除了兩邊的牆可用來反彈外，就連版面頂部的牆也是可用來反彈之用的，若能有效運用這技巧，相信會有意想不到的效果。



◆ 對戰模式每版都是以一個TAITO的舊作為題材的。



◆由於遊戲的基本玩法沒有改變，馬上開始遊戲亦不會有問題。



◆ 解迷模式的關鍵是如何以最快的方法達到消去所有方塊的目的。



◆ 在過版後，各位可選擇跟着向哪一版挑戰。

《SIDE BY SIDE》



遊戲性質：RAC

© TAITO CORP.1996

《SIDE BY SIDE》是TAITO在今次展覽中所展出的3DCG賽車遊戲，這遊戲採用了TAITO最新開發的底版「JC SYSTEM」，在畫面上可比美其他大廠的作品，而且因為「JC SYSTEM」是以68040作為CPU，所以在處理速度方面亦相當出色，甚少有「爆山」的情況出現。

這遊戲可使用的車種共有8種，全部是取得生產商許可以真名登場，所以每款車的性能均是忠於原車的，至於賽道則是按四季的景色而分為春、夏、秋、冬四大條，而難易度也是按賽道而逐級增加的。總之，就如一般賽車遊戲一樣，當你在限時之前經過CHACK POINT的話便可增加時間，限時用完便會GAMEOVER。

由於這遊戲是由7月開始已推出市面發售，所以大家或許已經可在香港的遊戲機中心玩到的了。



◆ 遊戲開始時，首先要選擇比賽用的賽道。



◆ 遊戲畫面。若選擇車後視點的話，會看見櫻花葉亂飛的景色。



◆ 跟着是選擇車種。8款均是現役的著名房車。



◆ 3圈跑完後，跟着便要看排名如何了。



FIGHTERS' IMPACT

遊戲性質：FIG

在很久之前，有一位擁有極強實力的格鬥家巴拉索，他為了對那些令自己過了一個不幸童年的人報復，正在瘋狂地向各格鬥家襲擊。就在一個於巴西舉行的世界格鬥技大會開幕前一天，練習場上的選手全部被殺，而巴拉索手下的一群格鬥家亦同時襲擊世界各地的格鬥家。8名戰士決心要將巴拉索打倒，但他們要先將其餘各人打倒，才可來到巴拉索的面前……

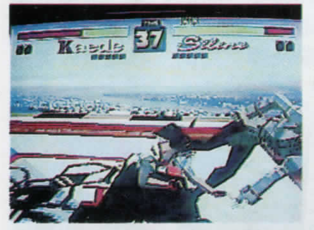
以上便是TAITO最新的格鬥遊戲《FIGHTERS'IMPACT》的背景故事。就如其他廠商一樣，TAITO相當重視這格鬥作品，不但印製了介紹出招的小冊子給到場人仕，更找了專人扮成遊戲中各人的造型在場內助興，另外亦在會場中舉行小型比賽，連勝的人可得到印有《FIGHTERS'IMPACT》的帽子作為記念品。





◆廠商請了專人在場內扮成遊戲中的人物以增加號召力。

這遊戲雖然只有8位人物可選用，但其中7人有着三種流派，而且在不同流派中各有不同的出招及服裝，因此可以看成是有22位人物可選，至於在戰鬥舞台方面，這遊戲有着3類戰場，分別是《VIRTUA FIGHTER》式的RING OUT型舞台、《超能力大戰》式的密封式舞台，以及《鐵拳》式的無限擴展型舞台。



這遊戲的最大特色，是沒有既定的連續技，任何→+拳或←+腳之類的招式均可成為連續技的其中一招，但在連續技的過程中，你不可將用過的招再用，否則你會有大約兩秒時間是在無防備狀態的。

在操作方面，除了拳腳掣外，這遊戲還設計了一個SHIFT掣，讓你作出各種閃避動作。期待這遊戲在香港出現之日。





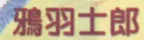








8位登場人物的簡單介紹



鴉羽士郎

年齡：23歲
國籍：日本
職業：藥劑師



MAIN STYLE
劈掛拳
SUB STYLE 1
空手道
SUB STYLE 2
街頭格鬥

世界聞名的拳法家「風牙龍」的最後弟子。事實上，巴拉索亦曾經是風牙龍的弟子，但和冷血的巴拉索相對地，士郎是位開朗而率直的青年，由於眼見巴拉索所幹的一連串事件令牙龍相當苦惱，士郎決定為了解開這個謎而展開旅程。

源楓

年齡：19歲
國籍：日本
職業：學生





MAIN STYLE
大東流合氣柔術
SUB STYLE 1
跆拳道
SUB STYLE 2
劈掛拳

父親經營着被稱為是日本第一的合氣柔術道場，而源楓本身亦擁有着天才的武術能力，由於父親在今次的事件期間被人綁架，認定事件的主謀就是綁架犯的她決定要將父親救出。



YUKIWO



年齡：不詳
國籍：不明
職業：不明
MAIN STYLE
不明，只知擁有着野獸般的攻擊。

由於那張天生醜陋的容貌，他是憎恨且咀咒人類的，本來他曾因擁有的實力而被招攬加入巴拉索的組織，但最後卻被巴拉索的副官背叛而被趕走。為了報仇，他決心和巴拉索的組織一戰。

HORNET





年齡：29歲
國籍：美國
職業：摔角手
MAIN STYLE
摔角
SUB STYLE 1
街頭格鬥
SUB STYLE 2
跆拳道

從街頭格鬥進入了摔角界的他，好不容易登上了冠軍寶座。某天他受到一名神秘的東洋人挑戰，卻因為弟弟當了人質而要故意輸掉，由於他發覺這東洋人出現在今次的事件中，於是便為了挽回名譽而出戰。

SILENE

年齡：24歲
國籍：荷蘭
職業：特工
MAIN STYLE
西方武術
SUB STYLE 1
空手道
SUB STYLE 2
摔角

將一切感情都收在意識的深處，即使在任何困難的狀況下亦不會有任何動搖，擁有「蛇髮女妖」外號的超A級特工，由於同伴在調查這次事件牽涉的神秘組織時被殺，因此她便接手繼續調查。

MARK

年齡：34歲
國籍：美國
職業：街頭戰士
MAIN STYLE
街頭格鬥
SUB STYLE 1
西方武術
SUB STYLE 2
摔角



以街頭格鬥為業，為人不修篇幅的不良中年，某天在街上遇上一位東方的神秘美女，更對她一見鐘情，而在一連串事件的報道中，他再次發現這位女性，於是他便抱着要將這女性拯救出來的心情展開旅程。



SANSON

年齡：21歲
國籍：西班牙
職業：學生
MAIN STYLE
跆拳道
SUB STYLE 1
大東流合氣柔術
SUB STYLE 2
西方武術

出生在有名的家族，為人極為自負，本來充滿自信地參加巴西的武術大會，卻因為慘劇當天沒有參加練習而僥倖生還。為了証明自己即使當天在場亦不會被殺，他決心繼續追查下去。



BERNHARD

年齡：52歲
國籍：德國
職業：國際恐怖份子
MAIN STYLE
空手道
SUB STYLE 1
劈掛拳
SUB STYLE 2
大東流合氣柔術

和外貌完全相反地，BERNHARD是一位冷酷的職業殺手，而他更正是多年前殺死巴拉索一家及擊瞎巴拉索的人，這次他受到和巴拉索敵對的組織委托，要去暗殺巴拉索……

番外篇

在會場內舉行的COSTUME PLAY大會

今次大會在最後一天的「一般公開日」，是歡迎各COSTUME PLAY愛好者到場的，而CAPCOM亦準備了一些節目給他們。

在下現在就花少許版位，和大家一起分享會場內的精采情況。



◆右下方穿紫白色衣服的奈戶流留，是在下認為在今次眾多COSTUME PLAY玩者中質素最高的一人。



◆兩人手上分別拿着一隻鷹和狼的布公仔代表兩種流派，相當有心思。



◆在下最初還以為這位小姐所扮的是拳皇96的最後首領，原來她所扮的是《超能力大戰》中的「黃」。





◆鬥神傳的ELLIS及EIJI。



◆這位短髮兼有少許「男仔頭」的女孩子扮起櫻看來相當合襯。



◆左右兩位拳皇96的人物還算易認，但中間那位是誰呢?

◆和剛才那位櫻比較起來，這一位似乎便有點……

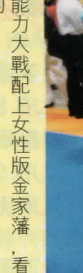


◆真難想像真的有人肯扮這位狼人……

◆侍魂4推出，又是牙神幻十郎出動的時候了。



◆這位老兄每次有人找他拍照之前均要花時間戴起面罩才可。





◆超能力大戰配上女性版金家藩，看起來怪怪的。



◆街霸人物大合照!



新超級機械人大戰

再一次完成擁躉們的宿願



話說上次玩爆PLAY STATION隻《第4次超級機械人大戰S》後，在ENDING的最後畫面中便出現了一行信息，宣布出《超級機械人大戰》系列的完結。當時，不少擁躉也十分之失望，因為這可是一個難得的出色遊戲系列，不個筆者當時亦盤算着一個問題，製作公司會這樣輕易放個這塊肥肉嗎？終於，不久後有關方面便公布新系列的推出，它便是《新超級機械人大戰》。

新戰鬥的序章

由於是新系列的關係，因此在故事方面亦應有所不同吧，而過去的DC軍亦相信已成為歷史的一部份，至於伏線上亦承接着宇宙人的正式來犯。於遙遠的外宇宙，大群身份不明的宇宙戰艦正逐一開始以壓縮飛行向地球圈進發，同時，在地球圈中一艘穿梭機亦正於某殖民衛星起航，就在這時，穿梭機已於電光石火間被突然出現的宇宙戰艦攻擊，隨即成為一堆宇宙垃圾，而一場前所未有的新戰事亦開始了它的序幕……







新系統、新畫面

其實於每一作品中製作人員也不斷作出路向及系統的實驗的，如《EX》的系統便落實了《第4次》、《烈傳》後《魔裝機神》便以真實版機械出戰。至於在《新超級機械人大戰》中，讀者便可看到地圖的外觀強調了立體感，而在系統方面則仍在保密階段，不過可知的便是機械人如《魔裝機神》般將以真實版出現，而且每一個動作也會依據攻擊方法來變動，此外各人物均由原作的配音人員配回台詞，單是主角一方便起用了90名配音人員，連敵方在內便有120共名配音員共同演出！



新人物、新機械



V型電磁俠！天皇寶劍！！

於《新超級機械人大戰》中，就人物方面已肯定了有差不多一半的舊人物及機械將遇到退役的命運，而已知仍會保留下來的便有「超獸機神 斷空我」和「鐵甲萬能俠」。至於在新成員方面，落實了的便有《V GUNDAM》、《WING GUNDAM》、《機動武鬥傳》、《V型電磁俠》及《宇宙飛龍》系列



WING高達會否變型呢？



V高達！怒之一擊！



氫氣火球彈！！《宇宙飛龍》中的金剛！



《V GUNDAM》中的迅拉古小隊全是美人機師哩！

亞嘉瑪會否退役？

眾所周知，一直以來《超級機械人大戰》系列中大多以高達中的經典戰艦亞嘉瑪作母艦的，但由於在《新超級機械人大戰》中將有不少角色將被「處理」，而且新機械當中更有一台比亞嘉瑪更巨大更經典的宇宙飛龍出現，那麼亞喜瑪會否受到「處理」的命運呢？不過可知的是宇宙飛龍的經典攻擊「心花怒放大關刀」亦會健在，不過另一絕技「卷型防衛網」又會否使用呢？





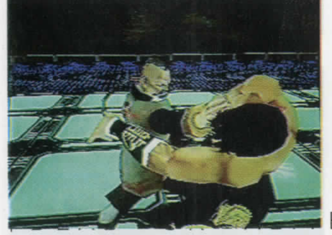


究竟甚麼是「DEAD OR ALIVE」

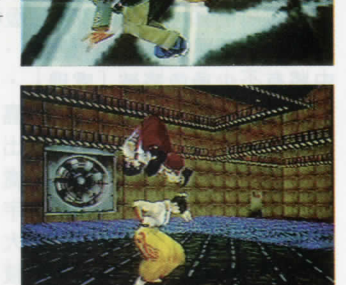
其實「DEAD OR ALIVE」是一個格鬥比賽的名字，在這個格鬥比賽之中，是沒有規則的，在一對一的比賽之中，參加者可以使用任何的招式，而且要戰鬥到一方不能作戰為止，所以這「DEAD OR ALIVE」比賽可以說是以生命作為賭注的「死亡遊戲」。

這個「DEAD OR ALIVE」比賽的主辦者是一個叫做「DEAD OR ALIVE TOURNAMENT EXECUTIVE COMMITTEE」所主持的，這個「DEAD OR ALIVE」的比賽是在世界各地也有舉行的，而且漸漸地這個比賽變成了賭搏為非常高的比賽，這使「DEAD OR ALIVE」變得更加有「價值」，而事實上，在這個E TOURNAMENT EXECUTIVE COMMITTEE」的背後，是有一個非常有勢力的人支持着的，那人便是「菲姆．德格拉斯」，他是世界上其中一個的大富豪，他在政界和財經界也有一定的影響力，所以「DEAD OR ALIVE」才可以這樣公然的舉行。









基本操作

《DEAD OR ALIVE》的基本操作其實和《VF》差不多，所以玩者應會非常易上手的，大致上玩者要面對的是一支的控制桿，另外再加上三個掣，它們分別是P（PUNCH）、K（KICK）、和H（HOLD），相信P和K也不用多大介紹了，不過，新加的H掣便要稍為介紹一下了。H掣在《DEAD OR ALIVE》之中是一種作為「反技」之用的，不過，由「反技」之中，H掣更有一個非常好的用處，便是「關節技」的使用，在《DEAD OR ALIVE》之中，所有人物也有一招或以上的「關節技」，所以H掣可以說是這遊戲給玩者最大的樂趣。



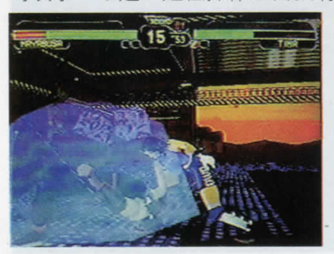






反技的使用方法

相信所有玩格鬥遊戲的玩者最無奈的時候便是被對手以「投技」擊倒之時，不過，在《DEAD OR ALIVE》之中，玩者便可以利用新增的H掣來使出「反技」。方法其實是非常簡單的，玩者要在對方將自己捉住而未輸入攻擊指令之前，按「P＋K＋H」，這樣便可以擺脫對方的攻擊。不過，這種操作是需要有很準的時間性，否則便不能成功。





連招的使用

在任何的對戰格鬥遊戲之中，「連招」也是不可或缺的一環，而《DEAD OR ALIVE》亦不例外，不過，《DEAD OR ALIVE》之中的連招是非常易組合的，因為在連招之中，其次序是非常易記的，一定會是這樣的：打擊技→投技→關節技→打擊技→………如此類推，所以，其組合可謂千變萬化，不過又是非常的易於處理，就算是沒有「格鬥遊戲底子」的玩者也可以輕易上手。

→ 輕按
→ 緊按

KASUMI（CV：丹下 櫻）

霞（KASUMI）本來是一名忍者，不過，現在她已不再是以忍者的身份出現，她回復了往的身份，做回一個女孩子，為了的是為自己的兄長報仇。疾風——這是霞的兄長的名字，一次疾風無故的被敵人襲擊，為了為兄長報仇，所以她便決定參加這次的「DEAD OR ALIVE」比賽。



PROFILE

國籍：日本
流派：無幻天神流忍術
出生日期：2月3日（17歲）
血型：A型
身高：164cm
體重：48kg
三圍數字：B88．W52．H89
職業：前忍者
喜愛的東西：草莓千層糕
趣味：占卜





打擊技	旋	P＋K
打擊技	連．疾	PPK
打擊技	狼牙	→→K
投技	朧	（接近敵人時）↘↘P＋K
關節技	飛燕	→→H＋K









沒有 RING OUT 的格鬥遊戲

雖說《DEAD OR ALIVE》和《VF》是差不多的遊戲，不過，兩者之間有着一個非常大的差別，那便是在《DEAD OR ALIVE》之中是沒有所謂的「RING OUT」，取而代之的是一個名叫「DANGER ZONE」（以後稱為DZ）的地帶。

在比武台的正中央便是「基本」的比武場地，不過，玩者是可以敵開這個「基本」的地點比鬥的，不過，換來的後果是更大的破壞力（受創），當玩者在「DZ」之上比鬥時，如果給對手成功拖以投技的話，在落地的一刹便會發生爆炸，而玩者所受的傷亦會大增，相反地，玩者在「DZ」之上將敵人摔倒的話，亦可給予對方很大的傷害。

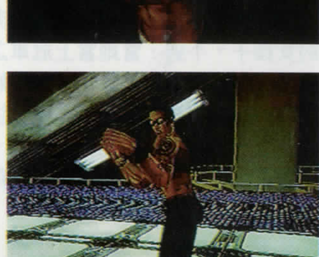
ZACK（CV：島田 敏）

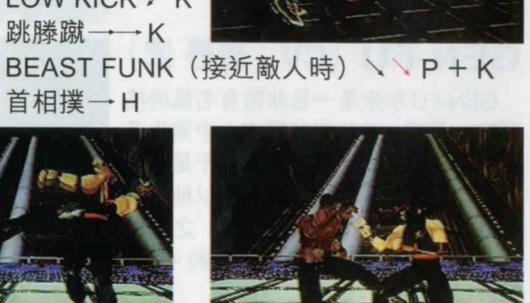
ZACK是一個在窮民區長大的人，所以自小他便很想成為一個有錢人，亦是為了這個原因，所以他便參加這次的比賽。另一方面，ZACK與JANN-LEE曾經有一面之緣，那次他倆的比試不分勝負……



PROFILE

國籍：美國
流派：MUETAI
出生日期：4月3日（25歲）
血型：O型
身高：180cm
體重：78kg
三圍數字：B106．W84．H95
職業：DJ
喜愛的東西：雪糕
趣味：桌球





打擊技	T SALK→→P	
打擊技	LOW KICK ↙ K	
打擊技	跳膝蹴→→K	
投技	BEAST FUNK（接近敵人時）↘↘P＋K	
關節技	首相撲→H	







BAYMAN（CV：江川 央生）





BAYMAN 本來是一個軍人，現在他是一個專門暗殺重要人物的職業殺手，而他這次參加「DEAD OR ALIVE」的目的亦是要進行暗殺，目標是「DEAD OR ALIVE」的主辦者。

PROFILE

國籍：俄羅斯
流派：桑勃式摔跤
出生日期：10月10日（31歲）
血型：B型
身高：182cm
體重：105kg
三圍數字：B120 · W92 · H95
職業：殺手
喜愛的東西：燉牛肉
趣味：收集武器、下棋



打擊技　踵落　←K
打擊技　關節蹴　↓H＋K
投技　風車式 BACK BREAKER（接近敵人時）←↙↓↘→P
關節技　STANDING ARM LOCK　→→H
關節技　首極腕卍　（STANDING ARM LOCK之中）→↘↓↙←H






TINA（CV：小山 茱美）



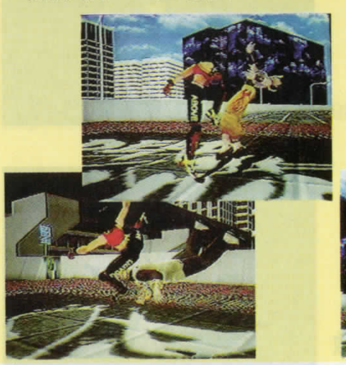
TINA是現任的好摔角冠軍，是非常厲害的女孩子，不過，當她當上冠軍之後，她已再沒有玩摔角的趣味了，於是她便想向「模特兒」這方面發展，於是她便決定要參加這個「DEAD OR ALIVE」比賽，她的目的是要藉着這個比賽使她自己更有名。

PROFILE

國籍：美國　　流派：摔角
出生日期：12月6日（22歲）
血型：O型
身高：169cm
體重：59kg
三圍數字：B89 · W56 · H89
職業：摔角手
喜愛的東西：所有的海產
趣味：格鬥遊戲、踏單車




打擊技　喧嘩 KICK　→→K
打擊技　JUMPING KNEE PAT　→K
投技　FISHERMAN'S BUSTER（接近敵人時）←→H＋P＋K
投技　JAPANESE OCEAN BOMB（敵蹲下時．接近敵人時）↙H＋P＋K
關節技　逆羽固　→↘↓↙←H




GEN-FU（CV：青野 武）



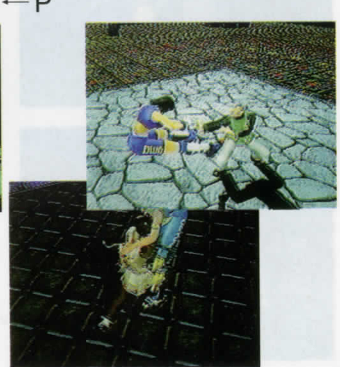
GEN-FU本來是一名非常有名氣的格鬥家，不過，他已在格鬥壇之中消失了很多年，他這次的復出其實並不是為了自己，而是為了他的孫女，所以他一定要在這次「DEAD OR ALIVE」之中勝利，因為他是極需要這筆獎金的。

PROFILE

國籍：中國
流派：心意六合拳
出生日期：1月5日（65歲）
血型：A型
身高：170cm
體重：78kg
三圍數字：B96 · W102 · H99
職業：經營古書店
喜愛的東西：麻婆豆腐
趣味：木墨畫




打擊技　挑領　↘P
打擊技　鷹捉把　→→P
打擊技　雙飛腳　（跳起時）H＋K
打擊技　單把　→→P
打擊技　斬捶　↓P＋K
關節技　硬開三皇鎖　↘←P

LEI-FANG
（CV：冬馬 由美）

LEI-FANG是一個天才的極拳手，不過，在很久之前她有一次曾遇上極大危險，不過有一個男人救了她一命，現在，LEI-FANG是想再一次的見到這個男人，不過，她是想和他比試一下，所以她才選擇參加「DEAD OR ALIVE」的比賽。







PROFILE

國籍：中國
流派：太極拳
出生日期：4月23日（19歲）
血型：B型
身高：167cm
體重：50kg
三圍數字：B87．W55．H84
職業：學生

喜愛的東西：杏仁豆腐
趣味：卡拉OK

打擊技	雙安	→→P
打擊技	金雞獨立	P＋K
投技	野馬分鬃	（接近敵人時）←H＋P＋K
關節技	挑手打胸	↓↘→H
關節技	太公釣魚	（挑手打胸之中）↘↓↙←H＋P







RYU-HAYABUSA
（CV：堀 秀行）

RYU-HAYABUSA本來是一個非常出色的忍者，不過，他為了一個名叫「IRENE-LU」的女子而放下忍者的身份，一同開設了一間古玩店，不過，當他的好友兼好對手「疾風」被打倒之後，他感覺到有敵人出現了，所以他便參加這次的比賽，希望在其中手到真正的敵人。







PROFILE

國籍：日本
流派：隼流忍術
出生日期：6月15日（23歲）
血型：A型
身高：177cm
體重：70kg
三圍數字：B105．W83．H92
職業：經營古玩店

喜愛的東西：壽司
趣味：登山、釣魚

打擊技	昇連彈	PPK
打擊技	地旋刀	↙P
投技	首切投	（接近敵人時）↓↘→P
投技	四方投	（接近敵人時）→↙P＋K
關節技	脇固	→H





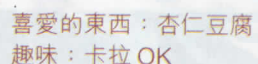
JANN-LEE
（CV：古川 登志夫）

JANN-LEE是一個絕對相信力量的格鬥家，對自己充滿信心的他一直也想和一個和自己有同等實力的人比試，所以他便參加「DEAD OR ALIVE」比賽，希望在比賽之中找到一個好對手。



PROFILE

國籍：中國
流派：折拳道
出生日期：11月27日（20歲）
血型：AB型
身高：176cm
體重：75kg
三圍數字：B99．W80．H92
職業：保鏢



喜愛的東西：漢堡包、葡萄柚
趣味：觀看動作電影

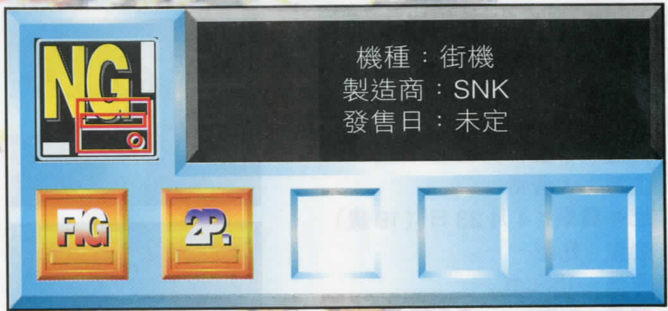
打擊技	MIDDLE SPIN KICK	↘KK
打擊技	DRAGON KNUCKLE	↓↘→P
打擊技	DRAGON KICK	↓↘→K
投技	肩車投（接近敵人時）	↓↙←P
關節技	HEAD LOCK	↙↓↘→H







侍魂—天草降臨



文：是否天草四郎 時貞呢？及鳴謝J.J.君提供片段

筆者於一個GAME SHOW內看到一隻令筆者血脈沸騰的遊戲，尤其是它的名字，簡直再一次燃起筆者的戰意，它的名字就是《侍魂——天草降臨》了。但由於《SNK》公司尚未公布有關此遊戲的消息，不若筆者簡單地回顧一下以往三集的《侍魂》，讓大家作一個「賽前準備」，而且本刊還會率先為大家刊出部分珍貴片段，讓各位《遊戲誌》的讀者先睹為快。



■這是《侍魂4》的選人畫面。



《侍魂》

故事大綱

暗黑神——亞夫羅沙借草原英雄——天草四郎 時貞的邪念，再利用服部真藏（服部半藏的兒子）的軀體復活，這次異變令到世界各地的劍豪群起出動，希望能將他倆的怨念消滅，為血戰展開序幕。

此作品是93年6月時製作，所以沒有現時的格鬥遊戲那麼多系統，但其賣點就是第一隻劍術格鬥，它的那種豪快感亦難以用筆墨來形容，尤以格劍特別出色，而且還有同期格鬥GAME沒有的怒BAR，這怒BAR就是隨着受傷程度而倍增，怒BAR越高，攻擊力便越高，當其時亦能吸引到一班「機民」歡迎。

侍魂一



出場人物序

霸王丸
橘 右京
服部半藏
加魯福特
奈戶流留
莎朗度
柳生十兵衛
譚姆譚姆
千兩狂死郎
亞蘇古艾斯古
王 虎
不知火幻庵
天草四郎 時貞

《真侍魂——霸王丸地獄變》



故事大綱

暗黑神——亞夫羅沙遭打敗後，有一個希望將世界毀滅的人出現，她還奪去了兩粒寶珠(聖石——黃珠魂·光及魔石——黃珠魂·暗)，世界亦開始發生異變，各地劍士為了找尋原因，亦開始收拾行裝，準備挑戰新的敵人。

相隔一年後，第二集亦已推出市場，除了增添幾位新人物及保留原有的系統外，還加入了幾種新系統，如蹲下閃避、前轉／後轉閃避、武器破壞技、隱必殺技及令人記憶猶新的變成Q版布公仔等，想起當時變成布公仔後大叫：「甚麼事？」(筆者按：還擺出一副驚奇的樣子)，當對手走近時使出霸王丸的隱必殺技——天霸封神斬，回想起真的十分興奮，呀……呀！啊……啊！(筆者按：天草之狂野笑聲)，受歡迎程度亦比第一集提高了不少，而且亦開始有《侍魂》迷的出現。


侍魂二

出場人物序

霸王丸
橘 右京
服部半藏
加魯福特
奈戶流留
莎朗度
柳生十兵衛
千兩狂死郎
亞蘇古艾斯古
王 虎
不知火幻庵
牙神幻十郎
查姆查姆
花諷院和獨
賴夏度·祖加
羅將神三鬼
黑子

《侍魂——斬紅郎無雙劍》



故事大綱

突然有一名濫殺的人，無論是村民或是小孩都絕不放過，他的劍亦沾上了不少人的血，有人稱他為「魔鬼」，而他的目的就是要引來一班劍士一決高下，證明自己是天下第一的強者；一名失憶的少年亦希望能從「他」的身上找尋過往的記憶，開始他孤獨的旅程。

1995年11月，《侍魂》系列最新作已正式推出市場，在初初推出約兩個星期時，反應都相當不俗，但之後的去勢簡直是「兵敗如山倒」似的，玩的人只是小貓三兩隻，其實是否推出後不久的《餓狼傳說 REAL BOUT》作祟，還是這遊戲沒有吸引之處，這真是有待考究了。回說今集的人物上和系統上有着很大的變動，在人物方面有大部分是新人物，共且刪除了許多舊人物，而系統上就刪除了蹲下、前轉及後轉閃避，改為全身閃避，還有不意打及儲怒意的增加，最重要的可能是每一位人物有修羅及羅刹的選擇，相信是廠方希望令今集的可玩性提高，但筆者認為世事始終是不會盡如人意的。


侍魂三

人物出場序

霸王丸
橘 右京
服部半藏
加魯福特
奈戶流留
千兩狂死郎
牙神幻十郎
梨舞流留
緋雨閑丸
首斬破沙羅
花諷院骸羅
天草四郎 時貞
壬無月斬紅郎
黑子

《侍魂——天草降臨》



故事大綱

由於暫時尚未收到任何資料，所以不能向各位詳細介紹，但暫時得到的資料有：（一）前衝仍然是將控桿推→→，後退則是將控桿推←←。（二）通常技會跟據回《真侍魂》的攻擊方式，還保留了上作的不意打。（三）ABCD同時按下亦會有儲怒意的效果。（四）若怒意全滿的狀態下ABC同時按下，就會使出新加系統——怒爆發·連斬，這招是可以當作連續技使出，若怒意全滿的狀態下



將BCD同時按下，就會使出新加系統——怒爆發．閃，這招是一擊的招數，往往令敵人防不勝防；筆者相信此兩式怒爆發是代替以往的武器破壞技及武器飛脱技，因為命中敵方時是有同樣效果的。（五）兩位新人物的加入，其中一位叫KAZUKI，另一位就尚未明確。（六）乘接上一集，仍然有修羅及羅刹的劍質選擇，還保留着劍客、劍豪及劍聖的選擇。



■一本目，開始！



■勝利之刃！



■血花四濺。



■鷹攻擊！



■不意打攻擊。

■喝咄 水月刀！

■二角羅刀．改！



■爆炎龍！

人物出場序

霸王丸
橘 右京
服部半藏
加魯福特
奈戶流留
莎朗度
柳生十兵衛
譚姆譚姆
千兩狂死郎
牙神幻十郎
梨舞流留
緋雨閑丸
首斬破沙羅
花諷院骸羅
天草四郎 時貞
KAZUKI
？



■美女取勝！

相信大家都已經回想起以往《侍魂》的片段，並且對新一集的《侍魂》有着一定的了解，若有甚麼新的消息，筆者一定火速為大家佈道（筆者按：當然，天草降臨喎！），不若在此為大家刊登出部分技表，讓大家「吊吊癮」吧！

奈戶流留



（修羅）勝利之刃←↙↓＋斬
風之刃 →↓↘＋斬
鷹之啄 ↓↙←＋斬
（羅刹）乘狼攻擊 ↓↙←＋A／B／C／D
閃光之牙 乘狼後←↙↓＋斬
天之牙 乘狼後→↓↘＋斬

梨舞流留



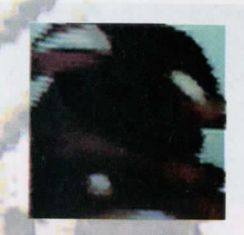
（修羅）冰之岩 空中↓＋斬
冰凍弓 ↓↘→＋斬
冰之花 →↓↘＋斬
（羅刹）冰之力 →↓↘＋斬
冰之泉 ↓↙←＋斬
吹雪之槍 →斬連打

服部半藏



（修羅）忍法——爆炎龍 ↓↙←＋斬
忍法——影分身 →←↙↓↘→＋A或B
落 →↓↘＋斬
（羅刹）忍法——猿舞 ←↓↙＋A／B／C／D
烈風手裡劍 空中↓↘→＋斬
忍法——爆炎微塵隱 →↓↘＋A／B／C／D

加魯福特



(修羅) PLASMA BLADE ↓↘→+斬
RUSH DOG ↓↙←+A
OVER HEAD CRUSH ↓↙←+D
(羅剎) PLASMA BREAK ↓↘→+A或B
STRIKE HESS →↓↘+A/B/C/D
LIGHTNING THRASH ↓↘→+C

千兩狂死郎



(修羅) 火炎曲舞 ←↓↙+斬
回天曲舞 →↓↘+斬
跳尾獅子 ↓↙←+斬
(羅剎) 八岐大蛇 ↓↘→+斬
血風獨樂 →↓↘+斬
跳尾獅子・亂心 ↓↙←+斬

橘 右京



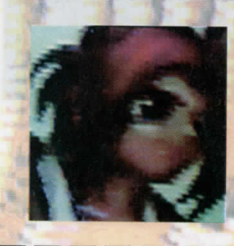
(修羅) 秘劍——細雪 ↓↙←+斬
秘劍——燕返 空中↙↓↘→+斬
秘劍——朧刀 ↓↘→+斬
(羅剎) 雲雀 ↓↙←+D
秘劍——細雪・閃 ↓↙←+斬
秘劍——陽炎 ↓↘→+斬

牙神幻十郎



(修羅) 桐霸光翼刃 →↓↘+斬
三連殺 (↓↘→+斬)×3
櫻華斬 ↓↙←+斬
(羅剎) 三空殺 (↓↘→+斬)×3
裡櫻華・菖蒲 ↓↙←+斬(可緊按斬鍵)
百鬼殺 ↓↙←→+斬

緋雨閑丸



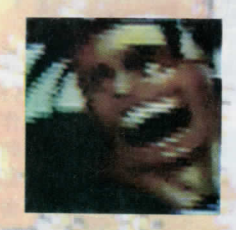
(修羅) 緋刀流——五月雨斬 ↓↙←+斬
緋刀流——真・雨流狂落斬 緊按D鍵一會後放手
緋刀流——梅雨圓殺陣 →↓↘+斬
(羅剎) 緋刀流——時雨 空中↓+斬
緋刀流——小雨 空中↑+斬
緋刀流——霧雨刃 ↓↘→+斬

首斬破沙羅



(修羅) 友引 →↓↘+A/B/C/D
空刺 空中↓↘→+斬
夜烏魂 ←↓↙+斬
(羅剎) 影出 →↓↘+斬
地刺 ↓↘→+斬
影驅 ←↓↙+A/B/C/D

花諷院骸羅



(修羅) 抓——天花板 ←↓↙+A
抓——石頭 ←↓↙+B
抓——尻 ←↓↙+C
(羅剎) 百貫落 空中↓+A/B/C/D
喝! ↓↘→+斬
圓心殺 ↓↙←→+斬

風雲 SUPER TAG BATTLE

（海外版：KIZUNA ENCOUNTER SUPER TAG BATTLE）

文：指令魔人





約在一年前，SNK推出了一隻格鬥遊戲，名叫《風雲默示錄》，其獨特的戰線系統和特別的角色設計，令此遊戲變得十分特出；但可能由於在同一時期市面上充斥着太多格鬥遊戲，所以此遊戲並不是太受歡迎。而在相隔一年後的今天，《風雲默示錄》推出了第二集——《風雲 SUPER TAG BATTLE》，就看看經過了一年之後，此遊戲有什麼改變吧。

操作

一貫SNK格鬥遊戲的操作方法，八方向控制桿控制前後跳躍及蹲下等動作，而A、B、C、D鍵則分別代表拳、腳、武器攻擊及換人，而→＋A則是重拳、→＋B是重腳、→＋C便是重武器攻擊。→→是DASH，而←←則是BACK DASH。

新系統

TAG MATCH！！



《風雲 SUPER TAG BATTLE》的最大特色，就是採用了二對二的戰鬥模式，但不是四人同時混戰，而是一對一的戰鬥。而在戰鬥的場地之中，是有二個「TAG ZONE」的，如果玩者是在自己隊的TAG ZONE之中，畫面上方的「CHANGE」字樣便會沒有了那個「×」，代表可以轉人；如不在TAG ZONE之中，「CHANGE」上便會有一個「×」，即代表這時不可以轉人了。而在後面待機着的隊友，是會自己慢慢的將能源補回的。每當任何一位隊友被打敗，都會算是輸了那一場戰鬥。

閃避



如在戰鬥中A、B同按的話，角色便會作出閃避的動作，而按→＋AB的話，便會在閃避的同時向前移動，可以用來閃到對手的背後，然後作出攻擊。

「不意打」



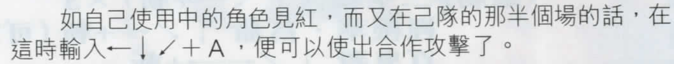
如在戰鬥中按B＋C的話，角色便會做出一個好像《侍魂2》裏的「不意打」之動作，向前作出一個小跳躍及同時攻擊，而這攻擊是中段的，即如對手是蹲下擋格的話，便會中招。

挑釁

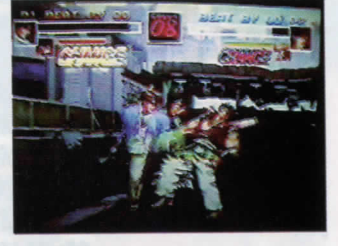
如在戰鬥中C＋D同按，角色便會作出挑釁的動作。

合作攻擊

如自己使用中的角色見紅，而又在己隊的那半個場的話，在這時輸入←↓↙＋A，便可以使出合作攻擊了。











COMBO

好像《REAL BOUT餓狼》一樣，此遊戲都是有按鍵組成之COMBO的，而全十人都共通有一個組合攻擊，便是順序按A、B、C了。

多人對戰

這隻遊戲也是有一個大特色，便是如果有遊戲機中心把二部《風雲 SUPER TAG BATTLE》LINK在一起的話，便可以進行四人同時進行的TAG BATTLE的！！

鳴謝：COMPUTER PLAZA CO., LTD.

人物出招介紹

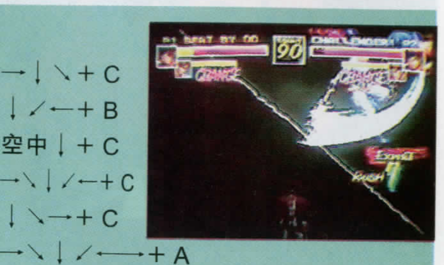
KIM YOUNG HOK

飛閃斬	↓儲↑＋C
斷月斬	↓↙←＋B
飛襲腳	空中↓＋B
三連激	↓↘→＋C
三連激 2	三連激中↓↘→＋C
★鳳凰腳	→↘↓↙←—＋A



ROSA

VALTEX ROSA	→↓↘＋C
METEOROL ANGLING	↓↙←＋B
SUPRISE TUSK	空中↓＋C
ROSES SAUNKGEON	→↘↓↙←＋C
CRESCENT SLICER	↓↘→＋C
★勝利之曉	→↘↓↙←—＋A



GOZU

陽炎拳	A連打
轟天	↓↙←＋C
豪炎彈	→↓↘＋A／B／C
無道轉輪爪	彈牆←＋C
無道牛炎波	↓儲↑＋A
★邪呀亂擊拳	→↘↓↙←—＋A



MEZU

陽炎腳	B連打
冰衣	→↘↓↙←＋B
流冰彈	←↙↓↘→＋B
無道水流波	→↓↘＋B
三日月	↓↘→＋C
★邪呀亂擊腳	→↘↓↙←—＋A



影・獅子王

NIGHTMARE	←↙↓↘→＋A
BEAST BLOW	↓↙←＋A
SILENT STROM	→↘↓↙←＋C
GOD PRESS	↓↑＋C
EARTH CHOPPER	↓↘→＋C
★KING STREET	→↘↓↙←—＋A



GORDON

FRICTION HEAT	→↓↘＋A
LAUNCH UPPER	↓↘→＋A
HIP BOOMER	空中↓＋B
HEART PRESSURE	空中接近↓＋C
SPARK BOLT	↓儲↑＋C
★MATPOLIS	接近→↘↓↙←—＋A



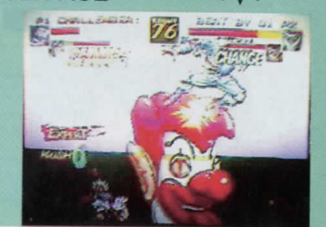
CHUNG

白虎彈	→↓↘＋C
千手掌打	→↓↘＋A
紫炎龍	→↘↓↙←＋C
雞雞變化（怒CHUNG）	→←—＋C
旋風炎舞（怒CHUNG）	空中↓＋C
★仙人發破	→↘↓↙←—＋A



JOKER

CRAZY TOY	→↓↘＋C
BLOOD PARASOL	空中↓＋A
ROLLER DASH	←↙↓↘→＋A
MAD HATTER	→↘↓↙←＋C
MACHINE SCORT	↓↘→＋C
★GOD FACE	→↘↓↙←—＋A



HAYATE

強烈斬	←↙↓↘→＋A
飛天昇王腳	→↓↘＋B
烈風殺	空中↓＋A
幻影飛棍	↓儲↑＋A／B／C
念動飛棍	→↘↓↙←＋C
★奧義！無雙亂舞	→↘↓↙←—＋A



EAGLE

AMERICAN SCREW	空中↓＋B
FLASH WING	→↓↘＋B
FRONT SUPLEX	←↙↓↘→＋A
DIVING BODY ATTACK	彈牆←＋A
AXE BOOM	↓↙←＋C
★EAGLE SPECIAL	→↘↓↙←—＋A



■這把劍便是最後首腦？留待大家自己去看清楚吧！



以上全屬開發中的畫面



鬥神傳 URA



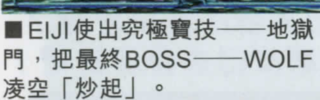
《SATURN》版的《鬥神傳》系列已推出到第二集，未知各位讀者經已買了下來嗎？筆者認爲各下是《鬥神傳》的擁躉而各下又沒有《PLAY STATION》的話，這隻遊戲絕對是有購買及收藏的價值。若要與上一集《鬥神傳S》相比，今作的OPENING、人物造型、動作及背境都大大改善了不少，猶以OPENING已經值回票價，而又有隱藏人物……，SO，還是爲大家略爲介紹一下操作吧（筆者按：唔好話我長氣口水多，呢D嘢係循例上必要嘅！因爲有些朋友可能是第一次接觸這隻喋！）！


■ EIJI 的大特寫。

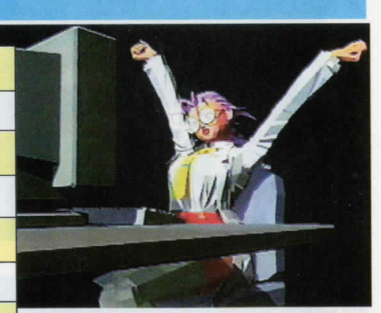

■ EIJI 打出一記飛道具——裂空斬。

操作方面

操作
X 鍵：輕攻擊
Y 鍵：重攻擊
A 鍵：輕腳
B 鍵：重腳
←：上段防御
↙：下段防御
→→：前衝
←←：後退
L 或 R 鍵：側轉回避
→+L 或 R 鍵：飛進側轉
→→+L 或 R 鍵：前衝側轉
→→+ 攻擊或腳鍵：前衝攻擊
對手倒下時按 X+A 或 Y+B：DOWN 攻擊
X+Y+Z：挑發
當畫面下方的 BAR 全滿時 Z+C：究極寶技
C 或 Z：簡易必殺技



■ EIJI 使出究極寶技——地獄門，把最終 BOSS——WOLF 凌空「炒起」。


■ 使用中 BOSS——REPLI。


■ 終於成功地瓦解鬥神兵計劃。


■ REPLI 懂得 SHO 的烈空斬。



■ REPLI 還會使用地獄極樂門。

由於出招方法與《PLAYSTATION》的《鬥神傳 2》相若，而上期亦已刊登出兩位新人物的出招表，所以還是不嘥版位了，不如為大家刊登出多些照片，來決定購買與否吧！



■ WOLF 比 MASTER 便巨氣勢。

使用隱藏人物 RIPLI 、 WOLF 、 SHO 及 VERMILION



■他的飛道具有如彩虹，亦非常好用。

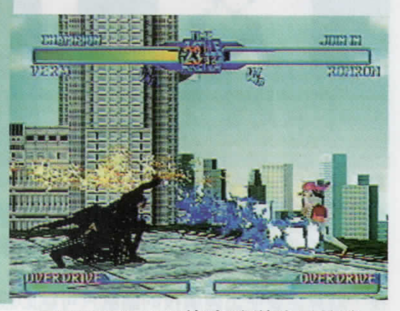
只要在標題畫面快速按下 ABZXYC AZCXBY AYCXBZ 的話，是會出現三次人聲的，之後便可在任何模式中使用 RIPLI 、 WOLF 、 SHO 及 VERMILION 了。另外，只要以不續關的狀況下爆機，是可與 SHO（不續關，3ROUND 也可以。）及 VERMILION（1ROUND 不輸）一較高下的，但記着難度不可太低啊！



■ SHO 終於出場了！



■狂野的笑聲，就是VERMILION的象徵。



■VERMILION的硫酸增強了許多。



■上段攻擊。



■下段攻擊，睇你點擋？



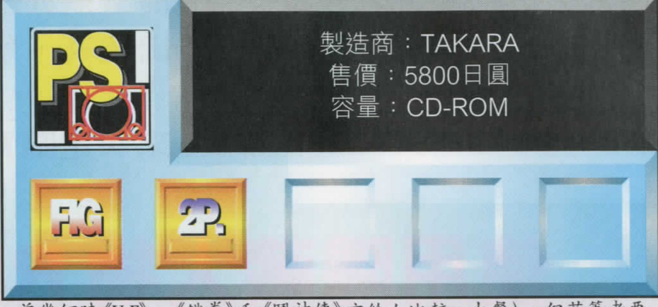
■「勝利當然屬於我的！」



■呼！天下無敵！！



Q版鬥神傳



《鬥神傳》系列的新一集《Q版鬥神傳》已推出了市場，未知各位讀者是抱着甚樣的期望去等待這隻遊戲呢？和《VF KIDS》及《SONIC THE FIGHTERS》互相比較？相信有大部分的讀者會抱有這種心態（筆者按：曾幾何時《VF》、《鐵拳》和《鬥神傳》亦給人比較一大餐），但若筆者要下定論的話，《Q版鬥神傳》絕對是與《VF KIDS》及《SONIC THE FIGHTERS》大有不同，待筆者略為解釋一下吧！



■這就是EIJI的爆機畫面。



■這就是ELLIS的爆機畫面。



■這就是TRACY的爆機畫面。



■這就是SOFIA的爆機畫面。

《VF KIDS》及《SONIC THE FIGHTERS》是跟據《VF》的遊戲系統完全移植，只不過前者是將人物卡通化，而後者則是將一隻動作遊戲的人物放入《VF》裡，令人有一種煥然一新的感覺，但《Q版鬥神傳》並不只將人物卡通化，還增添幾位新人物，而且戰鬥系統亦大幅度改變，令到筆者不會感到是「舊瓶新酒」之作；雖然這隻遊戲可能較受年輕一輩的朋友歡迎，但有興趣的朋友亦不妨一試，可能會帶給你一些驚喜。



■這就是RYUJI的爆機畫面。



■這就是RIKA的爆機畫面。



■這就是SHU的爆機畫面。



■這就是白虎的爆機畫面。

《系統解說》

《Q版鬥神傳》與之前的《鬥神傳》系列最大差別就是沒有了拳與腳鍵，亦即是通常技，取而代之的就只有橫、直、刺、足系及真正的必殺技，就算是要使出連續技的話就只可以必殺技配必殺技（筆者按：筆者初次接觸時亦感到十分奇怪），連續技最多只可以追打四次，之後敵人便會飛開，除此以外這遊戲是沒有防禦的，唯一防禦的方法就是閃避或格開對手的攻擊，這可算是《Q》的獨特之處了，那甚樣才可以用必殺技做出一連串的連續技呢？以下會逐一為大家講解。

□鍵	：橫向攻擊必殺技
△鍵	：直向攻擊必殺技
○鍵	：刺系攻擊必殺技
×鍵	：足系攻擊必疲技
R1鍵	：真正必殺技
R2鍵	：格開對手的攻擊，然後可以進行反攻
R1+R2鍵	：秘傳必殺技
L1鍵	：下方閃避
L2鍵	：上方閃避
SELECT鍵	：慢動作觀看
START鍵	：暫停及進入設定畫面
設定畫面內	：（一）CONTROLLER—必殺技能否預先輸入（即是使用連續技時簡化）。（二）LIMITER—設定有沒有時間限制。（三）VOICE—設定有否人物的聲音。（四）CAMERA—視點的設定，共分為普通型及俯視型兩種。（五）RESET—設定為GO的話會回到標題畫面。

連續技的使用

其實很簡單，只要你用一招必殺技，當那招必殺技的攻擊判定出來後（即畫面顯視入力OK時），再用另一招必殺技，就可以成為連續技了（筆者按：若把CONTROLLER轉為ON的話便會易些）。



■TRACY的連續技。第一HIT刺攻擊；



■第二HIT刺攻擊；



■第三HIT刺攻擊；

■第四HIT必殺技！



《人物特性》

今集人物分別有八位，其中四位是新加入的，包括RYUJI、RIKA、SHU及BAIFU白虎，讓筆者去剖釋每個人物的特性吧！

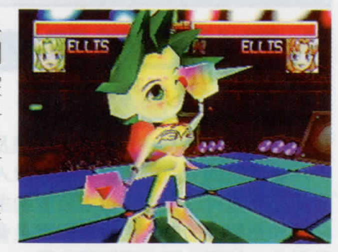
EIJI



雖然是主角，但今作略為遜色一點了；無論任何一招都十分之慢，所以攻擊時最好略為遠些，秘傳必殺技是一招不錯的招式，往往令人防不勝防，而他的武器是「白虎之太刀」。

筆者建議連續技：橫攻擊→刺攻擊→必殺技

ELLIS



是《鬥神傳》中的靈魂人物，她的每一招都十分不錯，制敵時很有效，秘傳必殺技又有突襲的效果，是一位相當受初學者歡迎的人物，而她的武器是「短劍」。

筆者建議連續技：直攻擊（三回）→必殺技

TRACY



攻擊方面十分快速，攻擊力強，連續技方面又十分強橫，秘傳必殺技方面就略為弱些了，而她的武器是「枴」。

筆者建議連續技：刺攻擊（三回）→必殺技

SOFIA



被稱為《鬥神傳》中的野性尤物，攻擊方面亦算均等，最實用的一招就是必殺技，不過秘傳必殺技就有點兒那個了，而她的武器就是「皮鞭」。

筆者建議連續技：刺攻擊（三回）→橫攻擊

RYUJI



新人物之一，是一個攻守皆能的人物，他的獨到之處是攻擊範圍大，招式快，是一個可用性高的人物，而他的武器是「青龍刀」。

筆者建議連續技：橫攻擊→直攻擊→突攻擊→足攻擊

RIKA

新人物之一，筆者對她無話可說，不論任何一招的攻擊方面都是怪怪的，出招慢都不在話下，快的招式又難擊中對手，秘傳必殺技出招慢，攻擊力強又有何用呢？而她的武器就是「鎚子」。



筆者建議連續技：直攻擊（三回）→刺攻擊

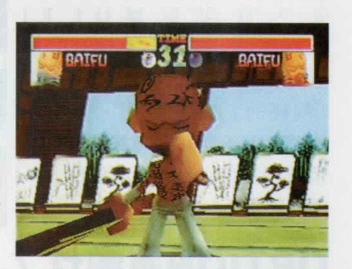
SHU



新人物之一，除了橫攻擊外，其他的招數都很緩慢，所以筆者主張作遠距離戰術為佳，秘傳必殺技方面亦算可靠，值得一試的人物，而他的武器是「咒符及式神——玄水」。

筆者建議連續技：橫攻擊（二回）→刺攻擊（二回）

BAIFU白虎

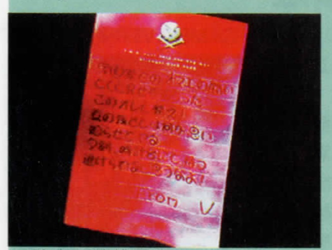


亦是一位新人物，招式甚為霸道，尤其是那招必殺技，可作為DOWN攻擊（即把敵人擊倒後追打），是一位中等級人物，而他的武器是「棍棒」。

筆者建議連續技：橫攻擊→直攻擊→足攻擊→必殺技

《後記》

最後一提，若玩者以任何難度，以從不輸一局的姿態來爆機（亦即是兩ROUND），當看完爆機畫面後便會有隱藏BOSS——VERMILION亂入，他的招式仍舊狠且快，唯一的取勝之道就是利用閃避來避開他的攻擊，儘量找機會埋身施予突襲，能否將他打倒就要靠各位的技術了！



■強者下的挑戰書！



■迷一樣的人物VERMILION。

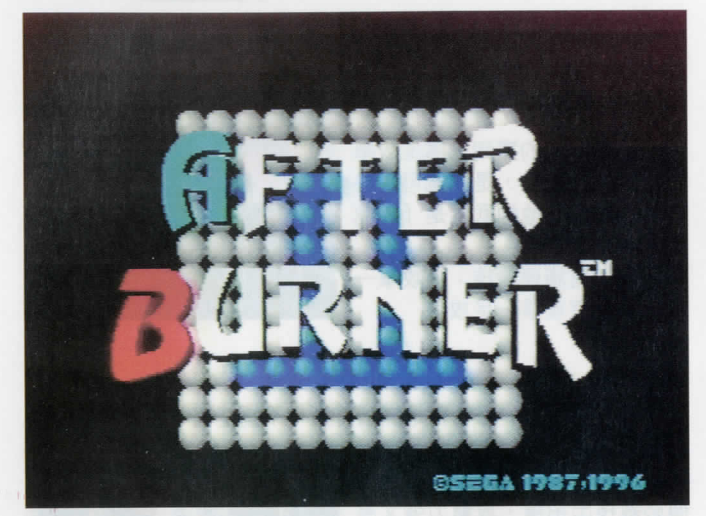


■戰鬥開始了，究竟誰勝誰負？



■終於把VERMILION戰勝了！





AFTER BURNER II

十年前的一隻經典好GAME



多年前在電影《TOP GUN》上映後，戰鬥機機師便成為了所有年青人的夢想及偶像，英雄似乎與機師已劃上了等號。同時，SEGA亦乘時推出以一隻以戰鬥機進行的體感射擊遊戲，結果，遊戲除成為當時甚至現在也不可多得的經典佳作外，亦在射擊遊戲的範籌上開拓了另一種類，而這經典遊戲的名字便是《AFTER BURNER》。相信不少讀者亦曾在當時接觸過這遊戲吧，還記得那刺激的畫面及令真實感大增的移動坐艙嗎？至於在之後的日子，SEGA便先後推出《AFTER BURNER》的續作及植移到家用機上，而今次所介紹的，便是移植到SATURN上的續篇，《AFTER BURNER II》，相比於前作，《AFTER BURNER II》的空戰迫力更勝前作，不論是畫面及難度也強化了不少。

你有買棍嗎？

記得當年玩MD嘅《AFTER BURNER》都可以用搖桿玩，那麼現在這移植到SATURN的《AFTER BURNER II》又怎可不對應其他控制器，故玩者除可用本身的手掣進行遊戲外，亦可以MULTI CONTROLLER（玩《NiGHTS》嗰舊）及MISSION STICK（好貴嗰枝「飛機的」）進行遊戲，當中以MISSION STICK的效果便最好，因為玩者可作出微細的調整，令操控更靈巧。



OPTION有啲乜？

於OPTION中，玩者便可作出設定上的調教，於「LEVEL」中便可作五階段的難易度調教，「SHIPS」可調教3至6隻機數、「MUSIC TEST」可聽到遊戲的音樂、「UP / DOWN」即方向桿的控制，如REVERSE時按下便會令戰機向上爬昇，推前便下降、「AUTO VULCAN」是設定是否自動發射機關砲、「ROLL」是設定有否翻滾動作、「KEY ASSIGN」當然是按鈕配置、「SOUND」是音響輸出。最後，在OPTION中按R或L後便便會進入另一頁。在這頁中的「TRACE」是是否播出之前的遊戲進行畫面，簡單來說即REPLAY、「TRACE LOAD」及「TRACE SAVE」便是遊戲畫面的貯存及讀出，而「BGM MODE」便是決定遊戲中的背景音樂以本身或街機版本播出家用，最後「SIGHT」便是可調教瞄準器的大小，不過分別不是太大。



取勝的三種關鍵技巧

速度的控制

於後段的版數中是會有一敵機及飛彈向玩者進攻的，對於這些後襲的敵人，玩者便必需先行以速度作環境位置的主動控制。如是敵機的話，由於其航道是會橫向移動的，故可一面上下避開攻擊，一面加速脫離對方的航道。但如是飛彈的話便因其航道是以緊追玩者為基本，故玩者便要看準它無法改變速度這點，一面減慢速度，一面移動來令它不能對準自機，當玩者的速度比飛彈低時便會令飛彈越過自機。



AFTER BURNER的使用

同樣地，其實AFTER BURNER的原理及使用目的亦是與速度有關，遊戲中當玩者連按加速掣兩次便會令自機作出強烈的短期性彈射，而這方法不論對於後襲的敵機或飛彈均可以高速來擺脫，不過缺點便是會因高速前進而縮短與前方敵機的距離，令迴避前方攻擊的時間減少，因此使用時記緊看清前路才使用。



翻滾的閃避

在遊戲中，不論是任何方向的攻擊也可以翻滾來作出迴避的效果的，不過玩者如滾住撞子彈當然會被擊落，因此玩者要記着翻滾雖好用，但亦不是無敵的，不要像當年街機般係又滾唔係又滾。至於在設定上，在OPTION中「ROLL」一項玩者便可設定沒有翻滾動作，即NONE，此外亦可選擇「D.PAD ONLY」即推桿至盡頭及快速按反方向便翻滾，而「A.BUTTON ONLY」則是按A掣後再推桿決定翻滾方向，此外亦可選擇兩者兼備的「D.PAD / A.BUTTON」。



等於一次過爆機嘅續版

於遊戲中，玩者當完成至一定版數後，在GAME OVER後是仍可續版的，如第一階段的續版便是第在第五版開始。本來，這可說已是指定動作，不過奇就奇在這續版的記錄是不能貯進主機的，即在關掉主機後資料便會消失，換句話說即玩者在GAME OVER後如想續版便不能關掉主機，即如想爆機便要一口氣爆機，GAME OVER只是中場休息……



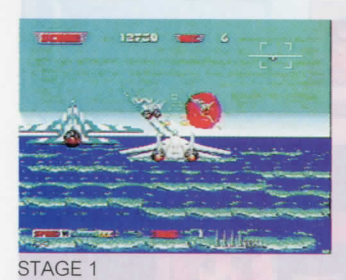
共有23版的長篇射擊遊戲！

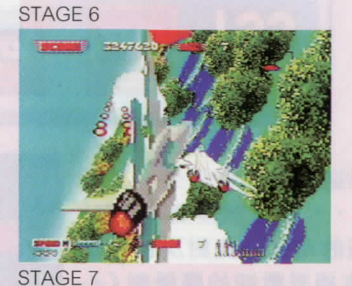
於這類以戰鬥機為題的遊戲中，《AFTER BURNER II》的版數之多亦可說是經典之一，因為就版數它便有23版之多，不過當中第5、13、23版則是不用打的，其存在可說只是過場畫面，此外第8及第17版便是BONUS STAGE，遊戲中是沒有敵機出現的，玩者只要以機關砲掃擊地面的敵方基本取分便可，不過便要小心撞到石壁。

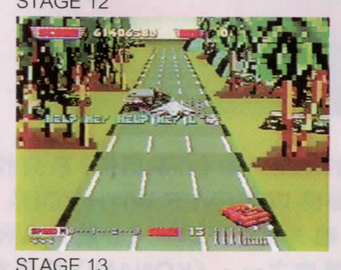

STAGE 6


STAGE 18

STAGE 12


STAGE 1


STAGE 7


STAGE 13


STAGE 19


STAGE 2


STAGE 8


STAGE 14


STAGE 20

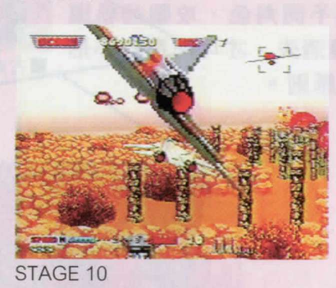

STAGE 3


STAGE 9


STAGE 15


STAGE 21


STAGE4

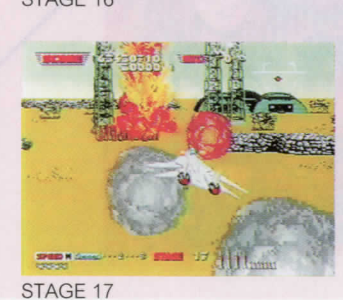

STAGE 10

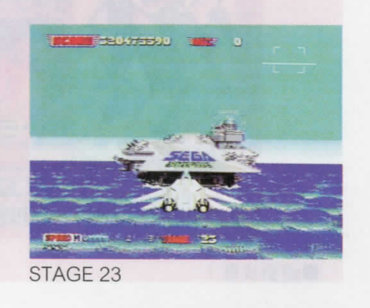

STAGE 16


STAGE 22


STAGE 5


STAGE 11


STAGE 17


STAGE 23



心跳回憶對戰PUZZLE蛋



相信有玩次世代遊戲機的朋友，對《心跳回憶》系列的遊戲都不會陌生，甚至乎沒有玩過次世代的《心跳回憶 FOREVER WITH YOU》，也會嘗試接觸《超任》的《心跳回憶 傳説之樹下》吧！無可否認，《心跳》系列的確是一隻對次世代遊戲機有着極大影響力的遊戲其中之一，《KONAMI》把日本極受歡迎的廣播劇《心跳回憶》，借其人物的構思，再加上無比的創意，終於在《PLAY STATION》推出了《心跳回憶 FOREVER WITH YOU》，而且還比預期中的反應更為熱烈，之後，還有一系列的《心跳》精品、月曆等出現，當然少不得《心跳》的其他新遊戲，如《心跳回憶私人珍藏集》及現在要介紹的《心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋》。



■選人畫面。

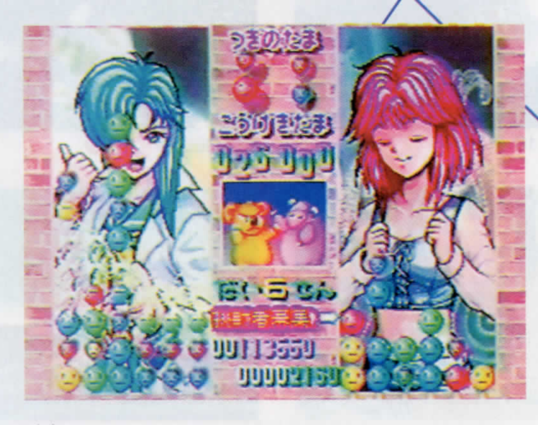


■PUZZLE戰準備開始了。

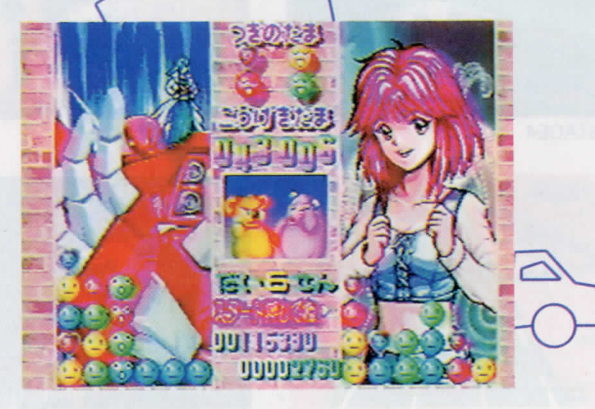
其實這隻遊戲早已在街機推出了一段時間，但可惜的是筆者從未在港找到此遊戲，不過現在於次世代機中推出，都算沒有「走寶」了，此遊戲是《KONAMI》以往所推出過的《兵蜂對戰方塊》及《進！對戰PUZZLE蛋》的《心跳》版本，玩法亦大同小異，一開始選擇一位喜歡的人物，遊戲開始時只要把畫面上方跌下的攻擊玉，將相同顏色的儘量擺放在一起，若有三粒以上相同顏色的攻擊玉成一字形（橫、直都可以）或L字形，這幾粒攻擊玉都會消失，之後對手的畫面上方會落下一些心形內帶有顏色的攻擊玉，而使用不同角色，攻擊的軌道亦有所不同，這些心形攻擊玉是需要普通的攻擊玉在它們旁邊消失，才可把那些心形攻擊玉還原為該顏色的普通攻擊玉，這些都是此遊戲的基本原則。



■古式由加利處於下風。



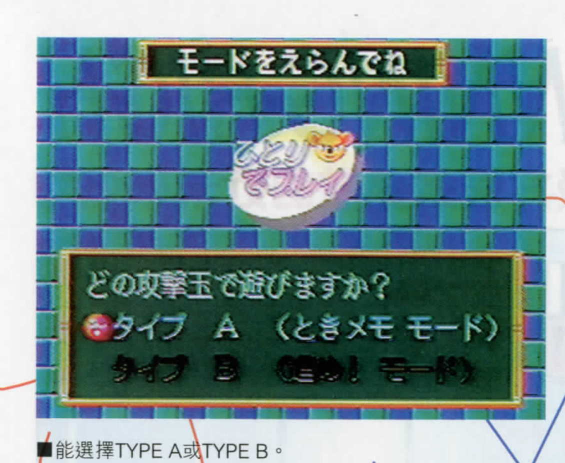
■連鎖攻擊！



■真・世界征服機械人登場！

家庭版的《心跳蛋》與街機不同的地方就是家庭版的每位人物都有兩種的攻擊軌道可供選擇，分別是A-TYPE《心跳版》或B-TYPE《進！對戰版》，而每位角色的A-TYPE強還是B-TYPE強，就由玩家自行判斷了。

在使用人物上，共有十四位之多，但遊戲一開始只能使用十一位，若想使用早乙女好雄、伊集院 麗和館林見晴（樹熊），就要靠各位的根性了！不若筆者刊出街機時人物的人氣程度，讓大家作一個參考吧！



■能選擇TYPE A或TYPE B。

第一位——伊集院 麗
第二位——美樹原愛
第三位——紐緒結奈
第四位——館林見晴
第五位——朝日奈夕子
第六位——古式由加利
第七位——如月未緒
第八位——早乙女優美
第九位——片桐彩子
第十位——早乙女好雄
第十一位——藤崎詩織
第十二位——鏡 魅羅
第十三位——清川 望
第十四位——虹野沙希

連鎖攻擊

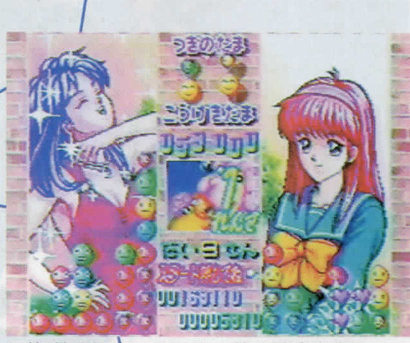
連鎖攻擊就是當令到一行攻擊玉消失後，又有另一行的攻擊玉消失，若不斷的持續下去，就會成為威力強橫的連鎖攻擊，可能會引至對手遭一擊必殺，因為一次又一次的連鎖，威力是倍數遞增的，能夠有計劃地舖排連鎖攻擊的話，對於玩此GAME是百利而無一害的。



■早乙女好雄十分難對付。



■伊集院 麗比好雄更難纏。

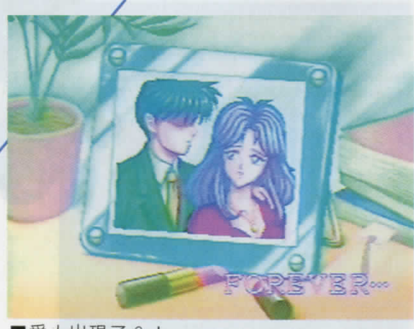


■鏡 魅羅擺出一副狂態，莫非勝眷在握？

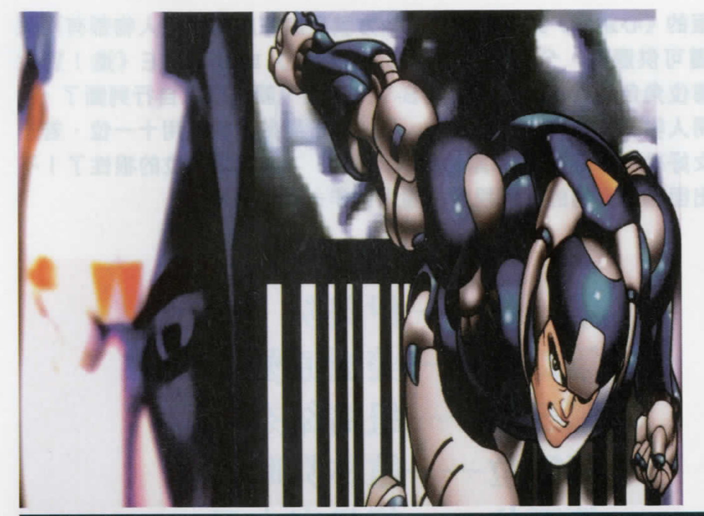


■鏡 魅羅把全部人打敗後，於傳説之樹下默默等待。


■鏡 魅羅終於得到永遠的幸福了！！



■愛人出現了？！



RUNNING-HIGH

比一級方程式更激的近未來運動



雖然，《RUNNING HIGH》是一隻九七先有得玩嘅GAME（預定於97年3月推出），但在吸引力來説卻要先睹為快，因為單就人物設計便由著名漫畫家板橋秀豐擔當，而且遊戲主題可説是「人間疾走F-1」，讀者如想更為理解便可聯想至另一漫畫作品《銃夢》中的運動「MOTOR BALL」，當中的分別可説只是有波與無波。

至於在故事背景方面，於公元2000年，一直急速發展的電腦工學終成功開發由人腦直接控制硬件的界面，而這界面更被命名為「交流網」（ALTER NET），翌年，2001年，以交流網為基據而開發的機械部件「COMPONENT MUSCLE」亦告成功，而以現代的觀點來看，「COMPONENT MUSCLE」基本上便可説是裝甲服或強化服，當人類穿上後便可將人體的能力如體力及神經訊號傳遞速度增強，即令穿着者得到超越本身能力的力量（於現今科學已証明人類現在只能發揮身體百分之三十的能力！）。同時，由於「COMPONENT MUSCLE」的成功，世界各地亦開始着手將「COMPONENT MUSCLE」用作宇宙、海底及極地的開發用途，一時間整個世界也活躍起來，就像遇上了另一次的工業革命般。

可是，正當「COMPONENT MUSCLE」用於和平的用途時，同時亦開始發生以「COMPONENT MUSCLE」犯罪的情況，而軍火商人亦立刻開始以「COMPONENT MUSCLE」開發新的電腦兵器……結果，各國政府為避免因「COMPONENT MUSCLE」而出現一個超暴力的世界，於是唯有全面禁止「COMPONENT MUSCLE」的使用，不過，世事往往會有例外的……

於「COMPONENT MUSCLE」這刺激的起爆下，一種以「COMPONENT MUSCLE」為主的新興運動面世，它除在剎那間瘋魔了整個世界外，更例外地被批准使用「COMPONENT MUSCLE」，而這運動的名字便叫「RUNNING HIGH」。

在「RUNNING HIGH」中，穿上「COMPONENT MUSCLE」的選手以時速200Km / h於計設上極度危險的賽道上馳走，比賽中除以最快完成賽段為目的外便不再有甚麼規則，選手可以任何方法攻擊對手達到超前的目的，除本身速度外格鬥技術亦是最勝的必然關鍵，因此「RUNNING HIGH」可説是揉合了賽車及格鬥的運動。而在賽制方面，每年均有十二場戰鬥於世界各地的場地舉行，經過一場又一場的戰鬥作預選，最後便選出18名成績最好的選手作正式比賽，比賽中選手會根據排名而得到不同的積分，至於整年中得分最多的選手便會成為世界冠軍。此外，該年比賽後賽會便會選出6名積分最高的選手作下一年比賽的種子選手，而得到種子權的選手除成為世界名星外，同時亦得到無盡的名與利及受到萬人的尊崇。就這樣，不少年青人也為着不同的理想於賽道上奔馳，以鬥志及無盡信念將賽道燃燒起來！



RUNNING HIGH 2014種子選手
NAME：ANTOINE KYTHCA
性別：F
國藉：法國
年齡：20歲
身高：178cm
體重：60kg
隊伍：TEAM MIRAGE
處女戰：2010年
戰歷：2012年以總成績第4名取得種子權 / 2014年第6戰後總成績第3位
總分：21分
世界排名：第3位
特殊技能：ROLLING·OVER

RUNNING HIGH 2014種子選手
NAME：ZIK CABARELLO
性別：M
國藉：意大利
年齡：27歲
身高：206cm
體重：132kg
隊伍：TEAM 256
處女戰：2009年
戰歷：2009年總冠軍 / 2010年至2014年連續取得種子權 / 2014年第6戰後總成績第6位
總分：9分
世界排名：第6位
特殊技能：FINAL·PRESS

RUNNING HIGH 2014種子選手
NAME：SYU BISOKU（周永速）
性別：M
國藉：中國
年齡：17歲
身高：163cm
體重：56kg
隊伍：TEAM金龍不敗
處女戰：2013年
戰歷：2013年處女戰中以總成績第5名取得種子權 / 2014年第6戰後總成績第4位
總分：21分
世界排名：第4位
特殊技能：GRAND·ROLLER

RUNNING HIGH 2014種子選手
NAME：WOODY·WINGER
性別：M
國藉：澳洲
年齡：22歲
身高：189cm
體重：75kg
隊伍：TEAM NATURE GREEN
處女戰：2010年
戰歷：2011、2012年總冠軍 / 2013年總成績第2位 / 2014年第6戰後總成績第1位
總分：33分
世界排名：第1位
特殊技能：FALCON·THROUGH

RUNNING HIGH 2014種子選手
RUNNING HIGH 2013首名日本人取得總冠軍
NAME：HARIYA DAIKOKUMARU（張矢大黑丸）
性別：M
國藉：日本
年齡：18歲
身高：183cm
體重：68kg
隊伍：TEAM兼松
處女戰：2012年
戰歷：2013年總冠軍 / 2014年第6戰後總成績第2位
總分：30分
世界排名：第2位
特殊技能：LIGHTNING·ATTACK

六名種子選手的便服定稿

左起：ANTOINE KYTHCA、張矢大黑丸、WOODY・WINGER、DORIS・FREYA、周永速、（後）ZIK CABARELLO

RUNNING HIGH 2014種子選手
NAME：DORIS·FREYA
性別：F
國藉：美國
年齡：19歲
身高：170cm
體重：52kg
隊伍：TEAM FUNKY FOOT
處女戰：2012年
戰歷：2013年以總成績第6位獲得種子權 / 2014年第6戰後總成績第5位
總分：12分
世界排名：第5位
特殊技能：GREAT·SPIN

先睹為快的OPENING



大黑丸：「快開始比賽了，各位快穿上裝甲服吧。」



WOODY，OK！





大黑丸，預備完成。





周永速，預備好了。

ANTOINE，READY！



ZIK，行了。

還有我 DORIS 哩！



這名女子究竟是誰呢？看來一切也盡控在她的手裏……



大黑丸：「出發吧！各位好敵手！！」



RUNNING HIGH！
正式開始！！

各選手
請到起步點預備！！



傳説的 OGRE BATTLE





經典 S.RPG 再現機壇！

在1993年初，SFC出了一隻令人又愛又恨的經典S.RPG──《傳説的OGRE BATTLE》（港譯：皇家騎士團）。愛者，就是此GAME無論在故事，系統和畫面上都是一等一的傑作；恨者，就是複雜無比的昇級設定和漫長的戰鬥……

以筆所知，當年爆機的人不多，能夠有GOOD ENDING的就更加少之又少。

就在此時，SATURN和PLAYSTATION都分別推出《傳説的ORGE BATTLE》的移植版本，前者是由RIVERHILL SOFT製作而後者則是由ART PINK負責。由於首先會推出PS版，所以便首先介紹這個版本，而在下期將會詳盡的攻略。

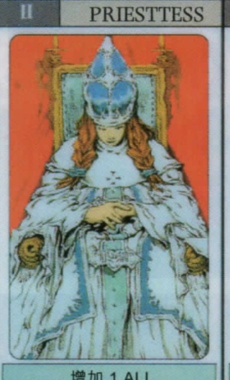
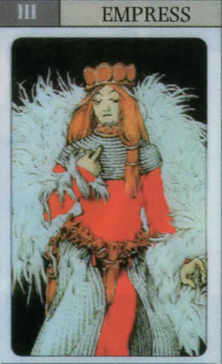


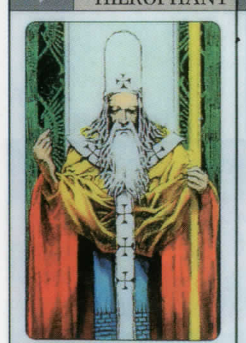
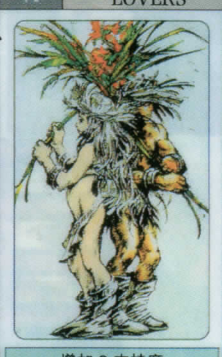
TAROT CARD 效果一覽表











卡	抽到時的效果	在戰鬥時使用的效果
I MAGICIAN	增加 1 INT	火炎魔法攻擊／敵全
II PRIESTTESS	增加 1 ALI	回復 50 點 HP/ 己全
III EMPRESS	增加 1 CHA	回復全部 HP/ 己全
IV EMPEROR	增加 2 CHA	增加一次攻擊／己全
V HIEROPHANT	增加 2 ALI	睡眠魔法／敵全
VI LOVERS	增加 2 支持度	迷惑魔法／敵全
VII CHARIOT	增加 2 STR	物理特殊攻擊／敵全
VIII STRENGTH	增加 1 STR	增強 30%STR/ 己全
IX HERMIT	增加 2 INT	雷擊魔法攻擊／敵全
X FORTUNE	增／減 1-3 支持度	強制退卻／敵部隊



新要素 1——多重視點

為了讓玩有更多新 鮮感，ARTDINK利用PS的次世代機能，製作出多視點的效果，玩者可以自由地選擇喜愛的視點去玩。





◆戰鬥畫面可以有不同的視點





新要素 2——連續移動及高視點

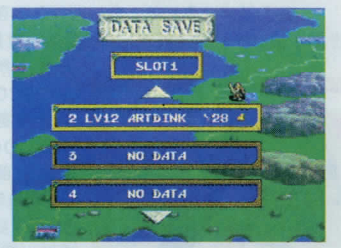
以往在移動時是需逐點去下指令，但現在只需一次過下指令便可以決定所有的路線了，非常方便。另外，今在地圖上亦可以變回正常的視點，比較易看。



◆可以一次過決定部隊所走的路線

新要素3——可以中途SAVE

若有玩過上輯的朋友，必定會記得這 GAME 是不能作中途 SAVE 的，所以當年有很多玩者玩得非常痛苦。但新的版本卻可以在遊戲進行中 SAVE ，實在是體貼得多了。



◆終於可以在中途 SAVE 了，毋需再捱更抵夜了

XI JUSTICE	XII HANGEDMAN	XIII DEATH	XIV TEMPERENCE	XV DEVIL	XVI TOWER
增加 1 最大 HP	減少 1 STR	減少 2 支持度	增加 2 支持度	減少 1 支持度	減少 2 ALI
冷凍魔法攻擊 / 敵全	減低 30%STR/ 敵全	即死 / 一半或以下 HP 的敵人	回復睡眠及石化的狀態 / 己全	暗黑魔法攻擊 / 敵全	除飛系敵人外全部受攻擊

XVII STAR	XVIII MOON	XIX SUN	XX JUDGEMENT	XXI WORLD	O FOOL
增加 1 AGI	馬上變成夜晚	馬上變成日間	增加 2 最大 HP	全 STAGE 有效	增加 1 LUK
增加 50%AGI/ 己全	前衛與後衛調換位置 / 敵部隊	ALI 低的角色受傷 / 敵我全	神聖魔法攻擊 / 敵全	敵魔法無效的防護罩 / 己全	退卻 / 除敵人的領袖





製造商：POW
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

SLG MEM

美少女育成 SLG 新作登場！

在人類的世界以外，有一個早已存在的「魔法界」，這裏的大國統治者卡奧王為了讓自己的獨生女COCO能成為一位真正的公主，所以便在 COCO 八歲生日時選了你作為 COCO 的家庭教師。在這5年時間內，COCO 到底會成為一個怎樣的女孩子呢？





遊戲的進行過程

作為家庭教師的你，要負責 COCO 這五年內的課程編排，在每個月的 1 日，你要決定接下來每個星期 COCO 要上甚麼課，而你亦可同時利用這天帶 COCO到商店街，以她的零用錢來買東西調整她的數值。零用錢的金額初時每月只有 60 元，但這是會隨着 COCO 的長大而逐漸增加的（每年增加 20 元）。

主畫面內各指令的用途



狀態值

在這裏可看到 COCO 現時的整體狀態，當進行了各種修行後，均會以數值將效果顯示出來。其中性格的評語是以現時你最高的那一項數值作為評定標準的。

在城內走

利用這個指令可和城內的各人談話，雖然這並不會直接增減 COCO 的能力值，但你卻可從各人的説話中得知 COCO 各項能力值是屬於高還是低的狀態。

執行課程

當你在「設定課程」選項內將所有日期填滿了各種修行後，便可利用這個選項來執行課程。在課程之中，若是 COCO 的數值達到了某些標準時，便會學曉新的魔法，而若是課程的成績美滿時，有時更會得到 COCO 的母后讚賞。

觀看魔法

可用來確定現時你學會了的魔法種類，其中變身魔法較為特別，每種已學會的變身魔法均有一幅兩畫面大小的定格畫，而且當你學會了某種特定的變身魔法後，更會有可能進入「惡人退治」或「魔物退治」等突發事件模式中。





設定課程

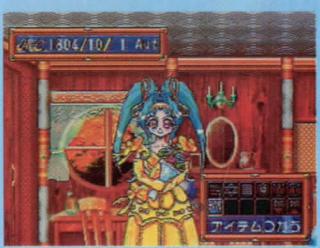
COCO 每個月的課程均是以一星期作為編排單位，各位可按自己的喜好來設定，至於在這設定畫面各選項的用途，則會在以下有個別介紹。

離開王城

一般來説，出城主要也是為了到商品街購物的，至於虹之谷及魔法界之地圖則沒有直接用途，大可不理。

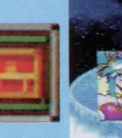
使用道具

當你得到了道具之後，必須要以這指令將道具使用才會出現效果。在使用道具之前，各位是可以先行確定該道具的效果。道具一般來説都是只能使用一次的，但衣服之類的道具則會較為特別：首先，使用後 COCO會穿上那件衣服出現在畫面上，而衣服因為分了三種尺碼，所以 COCO 小時買下的衣服，過一兩年便會不再合身。



尋寶（咭牌戰遊戲）

當 COCO 來到商店街的行商之店（**行商人の店**）時，有時會在貨品欄中發現藏寶地圖（**お宝マップ**）這種項目，當買下它後以「使用道具」的選項選用後，主指令群便會增加這「尋寶」，選了之後，會開始一個以咭牌戰方式進行的遊戲，作戰的種類會是武術和魔術的其中之一（戰鬥的方法會在介紹魔法祭時講解），在每一戰取勝後，均會獲得一件道具作為獎品（這也是隨機決定的），但就是你每戰皆勝，最多亦只會進行 4 次戰鬥便會結束。



魔物退治（橫捲軸射擊遊戲）

和惡人退治一樣，當COCO學會了某種變身魔法後，在進入商店街時便會突然有人告訴你有魔物出現，當你回到主畫面時便會增加了「魔物退治」的選項，選定這遊戲便會進入一個只得一版的橫捲軸射擊遊戲中，雖然敵彈多得有點過份，但主角機亦不會只中一彈便毀掉，所以是不用擔心的。事實上，在下便發覺即使你只按着連射掣將主角機固定在畫面後方，一樣可以過版……

過版之後，獎金是200大元，而在下亦發現當出現「魔物退治」後，是不會再有「惡人退治」玩的。







基本操作

方向掣	主角機的移動
□掣	普通彈。若按着一會會有儲彈。
×掣	飛彈。
△掣	按掣時會有短暫的加速。

惡人退治（對戰格鬥遊戲）

當COCO的能力值達到一定程度，學會了某種變身魔法時（據估計是戰士ファイター的魔法），只要你以「離開王城」的指令進入商店街，便會有可能有鎮上的居民告訴COCO有壞人出現的事，這時你便會發現主指令群中增加了惡人退治這選項，當你選擇這項目後，會即時進入一個小型的對戰格鬥遊戲中。若你能在這格鬥遊戲中取勝，便可得到200元作為獎金。



基本上，只要各位在擊跌對手一次之後不斷掃腳，是可以毫無困難地取勝的（有點像舊街霸2阿隆對E.HONDA的戰法……），加上這事件可在同一個月內無限次發生，若是有根性的話，大可靠這個小遊戲賺錢買道具，補充課程上的不足。



順帶一提，當各位完成了遊戲一次後，是可直接以標題畫面新增的ACTION選項選這遊戲來玩，而且更可接上2P手掣來對戰。

基本操作

□ 輕拳
△ 重拳
× 輕腳
○ 重腳
SELECT掣 挑撥
START掣 暫停／暫停解除

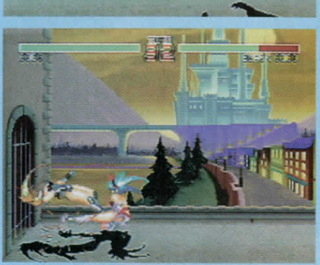
COCO的必殺技

↓↘→＋□：水擊彈
↓↘→＋△：火擊彈
→↓↘＋拳掣：電擊拳
（體力指標閃動時）←↙↓↘→＋△：連舞拳

BLACK COCO的必殺技

←儲氣後→＋拳掣：隕石彈
↓儲氣後↑＋拳掣：手肘擊
（體力指標閃動時）←↙↓↘→＋△：連舞肘





DATA LOAD



DATA SAVE



修行的種類與影響的狀態值

魔法基礎修行

主要會提高「魔法力」及「智慧」，但亦會同時降低少許「魅力」。

變身魔法修行

主要會提高「變身魔法」的數值，而「魅力」亦會有一定的提高。

神星魔法修行

主要會提高「神星魔法」的數值，而「勇氣」亦會有一定的提高。

精靈魔法修行

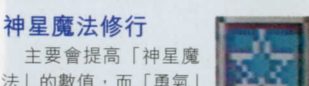
主要會提高「精靈魔法」的數值，而「愛情」亦會有一定的提高。

增加體力

「體力」及「器用」均會有所提高，但「氣品」是會有所下降的。

興趣修行

主要是提高「禮儀作法」及「氣品」的數值，但「武術」數值會有所下降。

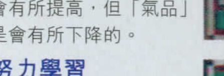


努力學習

讀書雖然會提高「智慧」及「知識」，但「體力」會因此而下降。

精神修行

在瀑布下進行的精神修行，可同時提高「精神力」及「感性」。



武術修行

大幅提高「武術」外，「體力」亦會增加，但「氣品」會有所減低。



料理修行

可同時提高「器用」及「愛情」的數值，但會令「魔法力」降低。



音樂修行

玩音樂可提高「感性」與「魅力」，但會降低「禮儀作法」的數值。





休息的種類與效果

由於健康度過低時會導致疲勞，而過度疲勞會導致生病而出現一個月不能修行的「慘況」，所以每一、兩個月最好便花一星期來休息。

以下則是四種不同的休息方法。



興趣　費用0M／回復量50

最初COCO的興趣是弄蛋糕吃，但在遊戲的過程中，COCO的興趣是會隨着你的行動而有所變化的。



別墅　費用10M／回復量60

雖然回復量較多，但卻會降低「精神力」和「體力」。



登山　費用60M／回復量70

費用較高，但可同時提高「體力」及「勇氣」。



到海邊 費用60M／回復量70

費用較高，但可同時提高「精神力」及「魅力」。



魔法祭

當每年的11月時，均會有一個稱為魔法祭的慶典舉行，這一個月內你不能作正常的修行，相反就有着6種大會讓COCO參加，這6種大會各以不同的數值作為攻擊力及HP的參考值，玩法則是由你在每回合替COCO選出兩張牌，由雙方以牌面總數相減×2來決定損傷值，直到任何一方的HP用完為止。當在同一個大賽中連勝三場，便算是勝出該項賽事。



基本上，由於牌的點數上限是以COCO在相應的狀態值現有數值來決定（例如當COCO的神星魔法修練至LV6的時候，原則上是只會出現1~6的神星魔法牌的），所以勝負基本上是早就決定了的，而與COCO對戰的女孩，亦會在每年的魔法祭中不斷成長，總之，勝利並非是必然的。

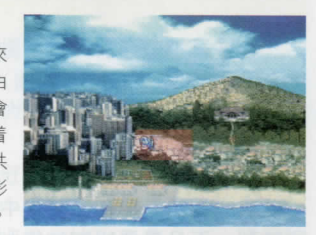
各比賽的參考數值一覽

項目	攻擊力參考	HP參考
武術大會	武術	體力
魔術大會	神星魔法／精靈魔法	魔法力
烹任大會	器用	愛情
選美大會	魅力	氣品
卡拉OK大會	感性	魅力
運動大會	體力	體力



人間界

自第二年開始，COCO會在每年的4月來到人類世界居住，在5個地區內，你可自由地選擇前往10個地點，有些地方在進入後會發生事件，認識新的朋友，有些地方則有着魔法界所沒有的商品出售（放心，貨幣是共通的），而在人間界的行動，很多時是會影響到COCO在之後的休息中選擇的行為的。



ENDING

當COCO到了13歲生日時，電腦便會將COCO的各項數值和其他對手作出比較，總之，當COCO的總合評價達到最高位置時，各位才可以看到真正的爆機畫面。









洗拿高卡車



遊戲概要

在當今的世界方程式賽車壇之中，當然是以數間大車會旗下的車手最為特出，其中，威廉士的希爾、法拉利的舒密加也可以說是現今車壇之中的天之驕子，不過，在他們出現之前，有另一位車手在這方程式車壇大放異彩，他的一生充滿着光輝，不過，他的突然死去使不少為他着迷的車迷感到非常的惋惜，而且他的死去更是車壇的莫大損失，這位在車壇叱吒一時的車手便是——洗拿（AYRTON・SENNA）。



父から、手作りのカートを与えられた。

安全なスポーツで、健康的だしチャレンジ精神を養う、とても純粋なものなんだ。

カートによるモータースポーツの振興に力を注いでいた。



在洗拿未成為一個出色的車手之前，他是一直也有玩小型賽車的，而且成績也是相當的出色，而這個名為《洗拿高卡車》的遊戲便是以這種將洗拿引進世界車壇的玩意帶到玩者眼前。不過，高卡車（小型賽車）的操控方法和大家一向所玩的方程式和房車是完全不同的，所以玩者絕對不可以輕視這遊戲。





遊戲規則及方式

在進行遊戲之前，筆者勸喻玩者利用「NEGCON」（軚盤）來玩這遊戲，而以下的操控均以「NEGCON」為藍本說明。



在《洗拿高卡車》之中，玩者可以玩的當然是要在比賽之中得到勝利，而且是要絕對的勝利。在每場賽事之中，在場中與玩者爭勝的共有十二部賽車，和其他的賽車比賽一樣，玩者首先是要進行試圈賽，在試圈賽之中是要走兩個圈的，第一個圈是熱身圈，玩者可以在這個圈之中盡量的記住賽道的和個彎道和要點，第二個圈便是正式的試圈，玩者的成績將會決定所得到的排位。



在完成試圈賽之後，玩者便要立刻進入真正的比賽，在比賽之中對手會有十二人，而玩者可以利用L及R掣來轉換視點，不過，主觀視點似乎是比較好的一個，因為如果玩者看着自己的車子，可能會有「看不到路」的情況出現。除此之外，玩者更可以利用←→來看自己左右的情況，不過，車是不會停下來的，所以這種做法是非常危險的，不宜多做。

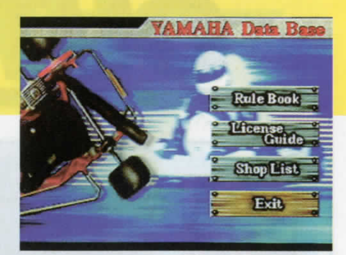
在《洗拿高卡車》之中的「RACE MODE」，當然會有贏有輸，不過，不可以說甚麼勝則乃兵家當事，因為在比賽8之中，玩者只可以勝利，不可以失敗的，因為只有成為冠軍才可以進入下一場的比賽，而失敗了便唯有再次比賽，直到通過為止。



和其他的賽車遊戲一樣，玩者會有多部的賽車選擇，在「RACE MODE」之中，玩者是有四部車（共八種顏色）可以選擇的，不過，在「T.T MODE」和「VS MODE」之中，玩者可說是有十二部車選擇的，因為每部車也有三副引擎供玩者選擇，所以玩者可以任意的選擇自己喜愛的車及引擎。

精采的DATA BASE





在《冼拿高卡車》之中，賽車部的遊戲當然是非常精采，不過，在遊戲之中的另一重點便是對於小型賽車的規則介紹及冼拿的生平，這兩個模式之中的資料可以說是賽車迷的寶庫呢！

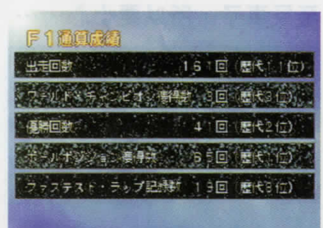
〈Sena Memorial Data〉

在冼拿的一生中，最光輝的時刻可以說是當他進入了F-1之後的日子，所以在這個模式之中，玩者可以看到他一些的照片，不過這些全是他進入F-1之後的照片，而且在「RECORD」一項之中，玩者更可以看到在冼拿一生之中所有在F-1中的成1績。



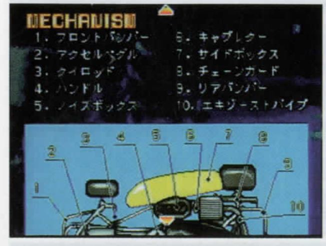




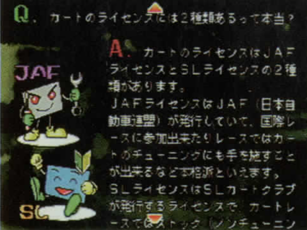


〈YAMAHA Data Base〉

在〈YAMAHA Data Base〉之中，共有「Rule Book」、「License Guide」和「Shop List」三部份，首先是「Rule Book」，是有關在現實情況之下一般人如何參加小型賽車的比賽，這可以說是給玩者對小型賽車最基本的認識，不過，當中的全是在日本的資料，所以對香港的玩者來說可以說是得物所用；而「License Guide」則是一些對於比賽上的問題及答案，這部份是使對這項運動有興趣的朋友對這項運動有進一步的瞭解；最後的「Shop List」更加是「玩車」之人不可以不知的地方，因為在這部份，玩者可以得知在日本之中甚麼地方有小型賽車的零件售賣。









合共九條的賽道

在「T.T MODE」和「VS MODE」之中，玩者可以選擇的賽道共有九條之多，她們分別是「SUGO」、「BIWAKO」、「001 MATUDA」、「NEW TOKYO」、「TSUMAGOI」、「TAKARAZUKA」、「BEGINNER」、「GAPS」和「AYRTON SENNA」，這七條賽道亦是玩者在「RACE MODE」之中要面對的賽道，所以，在未真正進入比賽之前，最好是在「T.T MODE」之中先練習一下，而其中最易的賽道便是「BEGINNER」，所以在遊戲模式之中是有一項〈BEGINNER〉的，這模式便是給玩者在這條最易的賽道之中練習。



在眾多的賽道之中，以「SUGO」、「BIWAKO」這兩條賽道最難應付，其中的「SUGO」更會在「RACE MODE」之中出現兩次之多，所以玩者一定要好好的在這條賽道上練習。



最後的對手是……





在「RACE MODE」之中，玩者共要比賽十場，相信大家在遊戲之中只是見到其中的九個賽站，不過，這九個賽站已夠玩者享受了，不過如果玩者有着超凡的技術和無限的「根性」，將九個站的對手也全部擊敗，得到最後的冠軍，冼拿便會出來向玩者祝賀，而且會向玩者挑戰，比賽的賽道是「AYRTON SENNA」，這賽事是沒有試圈的，而玩者的對手亦只有冼拿一人，如果能成功將他打倒的話，冼拿便會將他的車送給玩者，之後，玩者便可以使用這部厲害的車了！







OUTRUN



約在十年前，SEGA 在街機上推出了一隻瘋魔廣大機迷的賽車GAME——《OUTRUN》，當時曾令不少人為此遊戲着了魔；而之後也在其他機種上推出過此遊戲的移植版本，但卻因機能所限，不能做到真正的完全移植。在相隔十年後的今天，SEGA 在 SS 上推出《OUTRUN》的完全移植版本，而且還將其 BGM 的原曲收錄在這個版本裏，可算是資深機迷的一隻不可或缺的收藏品。



玩法

其實這遊戲的玩法十分簡單，只要在限時之內越過 CHECK POINT ，便算過版，而每一版之後，都是有二條賽道可以選擇的，而每完成五條賽道便完成賽事；即是說可以有十六種的賽道組合可以選擇。而當時間夠的時候，當然就是會GAME OVER啦……如果路邊沒有障害物的話，把車駛出去馬路外也只是會減慢速度的，但如果有的話，便會被弄至反車了，所以要小心……









OPTION



在 OPTION 中，是有很多個選項可以調教的：

TIME LIMIT	時間限制	是有由 EXTRA EASY 至 EXTRA HARD 的五級難度選擇的
ENEMY LEVEL	敵人難度	也是有由 EXTRA EASY 至 EXTRA HARD 的五級難度選擇
GEAR MODE	轉擋模式	可以選擇手動及自動波二種
GAME MODE	遊戲模式	有當時的日本版及海外版可供選擇
CONTROL	控制器	除了可以調教哪一個按鍵用來做什麼之外，還是可以對應軚盤及 MULTI CONTROLLER 的
MUSIC TEST	音樂測試	可以有四首背景音樂及其 ARRANGE VERSION 可供選擇
BGM MODE	背景音樂模式	有當時 PCM 音源的 BGM 及 ARRANGE VERSION 的 BGM 可選擇
SOUND MODE	聲音模式	可以選擇立體聲及單聲道









現在就來刊出各版的畫面吧。

COURSE MAP

E D C B A





製造商：BANPRESTO
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

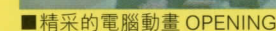
STG 2P. MEM

射擊遊戲名廠東亞PLAN

相信機齡不淺於8年的玩家們，一定不會對東亞PLAN這間以生產業務用射擊遊戲為主的公司陌生，數數手指其出色作品真的有不少，比方說《飛翔鮫》、《達人》、《地獄火》、《大旋風》與《OUTER ZONE》等都曾經在香港出現，除此以外她還有《DASH野郎》和《雪人兄弟》這兩隻深入民心的經典。有見及此，BANPRESTO於是便將她其中兩隻較為人熟悉的作品《TIGER HELI》與《究極TIGER》完全移植到PS上，推出這隻名為《東亞PLAN射擊BATTLE 1》的懷舊專集。



■遊戲基本選項畫面



■精采的電腦動畫OPENING

TIGER HELI

《TIGER HELI》是東亞PLAN成立後在1985年所推出的頭炮作品，以玩者所操作的直升機深入敵陣破壞為遊戲目的之STG。這遊戲只可輪流雙打，不可在同一畫面上進行雙打，還有一點是在死後不能立刻續玩。由於是早年作品的關係，因此是沒有改變使用武器的設定，不過玩者是可憑在遊戲途中出現的補給點，來增添兩款不同性能的附助機或是補給大型爆彈。



白十字

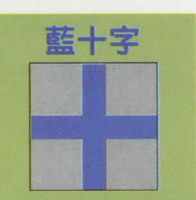


擊中白十字後，玩者便可取得從畫面上方飛過來的白色附助機，增強縱向攻擊的火力；缺點是體積過大，較易被敵人命中。

紅十字

擊中紅十字後，玩者便可取得從畫面上方飛過來的紅色附助機，增強橫向攻擊的火力；缺點同樣是體積過大。

藍十字

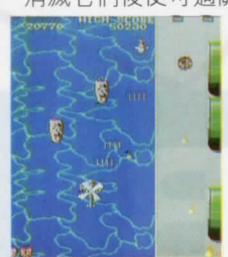


擊中藍十字後，畫面上便會出現一個B字，取得後便可補充一枚大型爆彈。

STAGE 1

由於是第一關，所以難度並非很高。玩者的直升機離開運輸卡車後，首先要進入被敵方坦克佔據的居宅區，因為大部份的建築物都是能夠破壞的，所以藉此可取得更高分數。過了一會就會到達碼頭地帶，要小心在上方突然出現的炮艇，接着在叢林區域會有一大堆坦克出現，消滅它們後便可過關。


■對着右下方的紅色貨倉連打數十次便可獲得一萬分


■接踵而來的炮艇

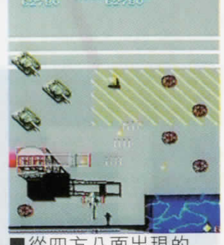

■當心上下夾攻的坦克兵團

STAGE 2

補給爆彈完畢後，便正式進入第二關。首先出現的是一群中／大型戰艦，再加上數以十計的炮艇夾擊，當遇到危急時便要立即使用大型爆彈解圍。跟着便會進入叢林地帶，解決一大堆敵方坦克後就會出現中頭目，最後便到達敵方在碼頭的關卡，只要當心在四周出現的坦克陣便行。


■大型戰艦


■攻擊範圍相當大的中頭目


■從四方八面出現的坦克

究極 TIGER／TWIN COBRA

《究極TIGER》是東亞PLAN在1987年繼《TIGER HELI》後所推出的縱向直升機射擊作品，遊戲本身增加了不少元素，例如增強武器火力、改變武器性質與及畫面橫向捲軸等，是當年一隻十分成功的STG。而海外版《TWIN COBRA》在遊戲的基本系統上則和《究極TIGER》相同，唯一分別在於可以同時雙打。



武器火力增強

取得S（增強武器火力道具）後，玩者直升機所使用武器的火力便可增強一級，相對來說S取得越多，武器的火力便會越強。

基本威力





三階段威力



四種不同性質的武器



紅色

基本子彈系武器，擁有平均的破壞力及連發能力；火力增強時便會以扇形擴大攻擊範圍。

綠色

貫穿雷射系武器，擁有極強的穿透和連射能力，唯攻擊力較弱；火力增強時攻擊範圍便會以柱狀擴大。





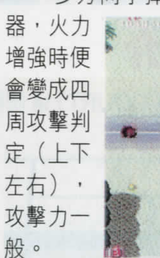
藍色

擴散子彈系武器，攻擊範圍較大，攻擊力一般；火力增強時攻擊範圍便會以扇狀擴大。



黃色

多方向子彈系武器，火力增強時便會變成四周攻擊判定（上下左右），攻擊力一般。

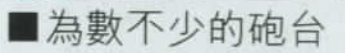




STAGE 1

一開始，玩者首先要擊中在前方飛過來的敵機，然後進入陸地區域去殲滅砲台，途中可取得增強武器威力道具。接着到達市區，有一群坦克侍候玩者，當心在下方突然出現的坦克。過了一會便到達頭目所在地，只消一枚大型爆彈便可輕易解決它。





■為數不少的砲台



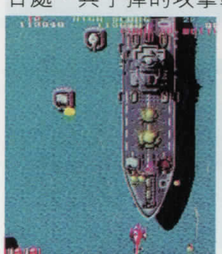
■有兩架重型直升機，趕快打倒它們取得道具吧

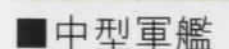


■重型裝甲車

STAGE 2

這一關是以海戰為主，玩者首先要應付一群不斷出現的艦隻，加上零星的炮艇攻擊，玩者必需靈活閃避。不久便會出現大型戰艦，除了砲台外還有重型轟炸機夾擊玩者。經過遺跡後就可到達頭目處，其子彈的攻擊範圍較第1關為闊，因此更要小心躲避。





■中型軍艦



■大型軍艦加轟炸機攻擊



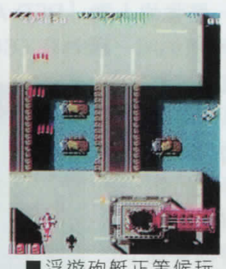
■中型自走砲台

STAGE 3

這一關移師到碼頭地區開始，首先碰上的是敵方直升機的神風自殺式攻擊，然後在後面地區遇到不少浮遊砲艇，留心它們的密襲子彈攻擊。不久之後便會在橋口碰到兩架頭目，它們會輪流向着玩者開火，只要看準它們所發子彈的軌跡便能輕易取勝。



■取得S來增強武器威力吧



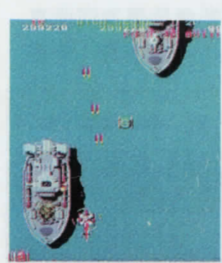
■浮遊砲艇正等候玩者出現



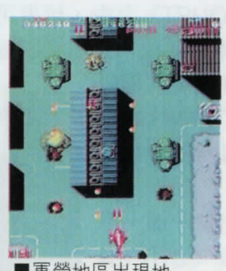
■中型裝甲車×2

STAGE 4

這一關由三個部份所組成，首先玩者要對付近十艘的敵方中型艦隻，然後便到達軍營地區，碰上不少地上移動砲車，經過一輪混戰後便到達頭目所在地，雖然它們和上一關差不多，可是速度卻快了不少，因此如能牽制它們在一起時放爆彈便最好。



■數艘敵艦相繼出現



■軍營地區出現地上移動砲車

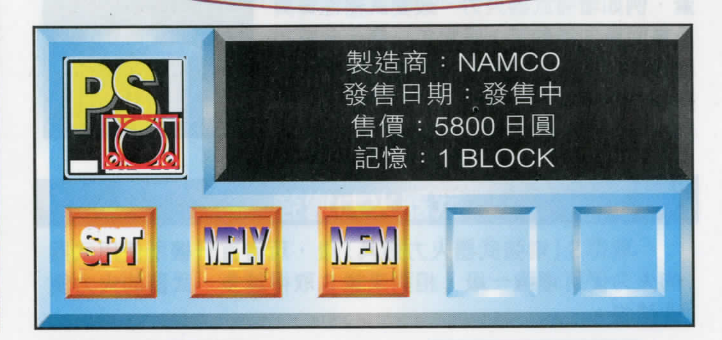


■小型自走砲台×2





SMASH COURT



遊戲簡介

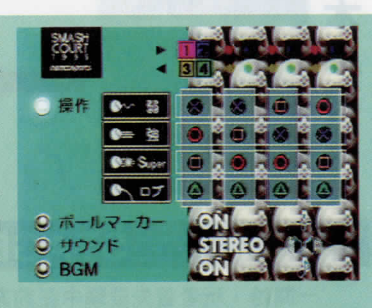
《SMASH COURT》這個網球遊戲可以説是一個令人非常懷念的遊戲，這説話可能會令一些人感到非常奇怪，不過，如果以前有玩過超級任天堂版的《SUPER FAMILY TENNIS》的話，便會領略到此話何來，因為這個《SMASH COURT》的網球遊戲根本便是《SUPER FAMILY TENNIS》的PLAY STATION版，所以才會使有玩過「超任版」的玩家感到非常懷念。



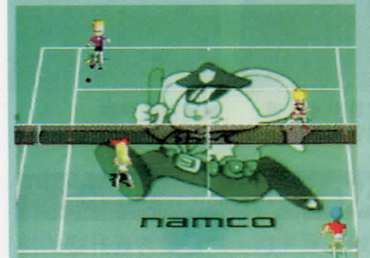
說到網球遊戲，《SUPER FAMILY TENNIS》可以説是在超任年代數一數二、非常受歡迎的網球遊戲，亦因為這個理由，這遊戲才可以被移植到PLAY STATION之中，然而，如果玩者是抱着玩強化版的話，便一定會感到失望，因為遊戲之中很多的細節也有一定程度的修改，所以這次改名推出也是非常有理由的。

遊戲特色

《SMASH COURT》是一隻有點兒和其他在PLAY STATION推出過的同類型遊戲不同的遊戲，首先，《SMASH COURT》可以説是進取的遊戲，因為其他的網球遊戲只是不停的利用多邊形來製作，反而使製作出來的效果強差人意，而NAMCO這次推出的《SMASH COURT》卻能衝開這樣的限制，只是人物全部使用多邊形來製作，而其他的部份則不強行以多邊形來製作，所以出來的效果非常理想。而在球場方面，《SMASH COURT》便比《SUPER FAMILY TENNIS》少了一點，而且球場的「特色」亦是不及《SUPER FAMILY TENNIS》的，所以在玩的時候會有點兒的失望。

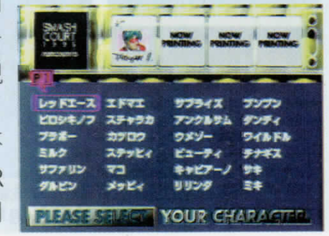


在操作方面，《SMASH COURT》的操作方法大致上和以前的差不多，不過，多了一種「SUPER SHOOT」的擊球方式，其實，這只是一種非常強勁的抽擊，而這種擊球法唯一的弱點是按掣後會有一秒鐘的「硬直」時間，如果對手使用快攻的話，便會必輸無疑。



似曾相識的球員

在《SMASH COURT》之中，玩者可能會發覺為何所有的人物的名字也是非常熟悉，因是這遊戲是超任版的「忠實移植」版本，所以連人物也是和《SUPER FAMILY TENNIS》一樣的，所以會給玩者一種非常親切的感覺。



人物的名字雖然是一樣，不過人物的能力便與《SUPER FAMILY TENNIS》完全不同了，在超任版之中，最強的人物「RED ACE」在《SMASH COURT》中已不是那麼的強，因為在《SMASH COURT》之中，人物的能力已被調校到差不多，所以便沒有了以前的強弱懸殊出現，而且各人物的攻擊均有着非常重的個人色彩。另外，遊戲之中沒有了以前的「飛身撲球」，所以遊戲便變得更加「公平」。





遊戲之中的不同模式

在《SMASH COURT》之中，玩者可以選擇的模式有兩個，分別是「EXHIBITION MODE」和「TENNIS CLUB MODE」每個模式也可以容納多於一位的玩者，所以玩者最好先進入 OPTION 之中調校一下各玩者的操控配置，因為在配置上出錯的話，便會玩得不夠暢快了。

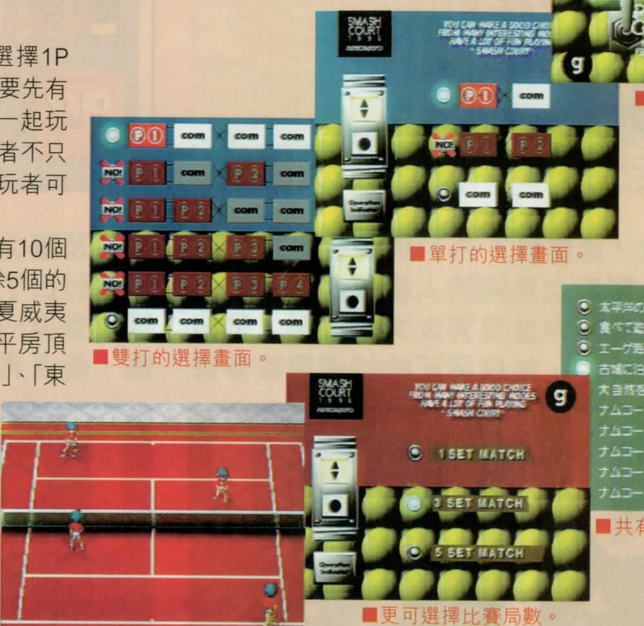
■選擇單打或雙打。

EXHIBITION MODE

在「EXHIBITION MODE」之中，玩者可以選擇1P至4P不等，不過，如果要使用4P模式的話，便一定要先有接駁器。不過，有多少位玩者可以集齊四位同好一起玩呢？不論如何，在「EXHIBITION MODE」之中，玩者不只可以選擇選手的人數，更可以選擇比賽的局數，玩者可以依個人喜好將局數設定為1局、3局或5局。

而除了以上的選擇之外，玩者可選擇的球場有10個之多，其中一半是屬於「NAMCO」的球場，而其餘5個的球場便是分佈在世界各地的球場，當中分別有「夏威夷的海灘（泥地）」、「泰國的寺廟（硬地）」、「希臘平房頂（硬地）」、「德國古堡（?）」、「加拿大湖畔（草地）」、「東京室內場（硬地）」、「美國室內場（硬地）」、「法國室外場（泥地）」、「奧地利室內場（硬地）」和「英格蘭室外場（草地）」。

在與CPU合作玩雙打時，玩者一定要非常的小心，因為和玩者合作的球手是非常有「尊嚴」的，所以如果玩者在遊戲之中踏入了隊友的防守範圍，那麼隊友便會「完全硬直」，所以玩者最好「安守本份」，否則便會自食奇果。



■單打的選擇畫面。

■雙打的選擇畫面。

■共有 10 個球場以供選擇。

■更可選擇比賽局數。

■不單如此，連四個一樣的球手也可以選。



■玩者可以選擇 1P 及 2P。

■這便是玩者的比賽成績。

■在 EDIT MODE 之中玩者可以隨意的佈置自己的球場。

■勝利多了的話便可以到所有的地方比賽。

■未經佈置的球場。

■這些便是要以 COUPON 才可以到達的球場。

■這便是得到認可成績後，可以挑戰「BOSS 球手」的證明。

■佈置了之後的球場。

■這個便是第一個「BOSS 球手」。

TENNIS CLUB MODE

在「TENNIS CLUB MODE」之中，玩者的目的是得到世界冠軍，所以玩者要不斷的進行比賽，比賽當然有贏有輸，贏了當然是有獎，那便一些用來佈置球場的東西，至於這些東西是……在「TENNIS CLUB MODE」之中玩者是有一個自己的私人球場的，而贏回來的東西便是用來佈置這個球場的了，而且，依着累積下來的成績，玩者可更多的地方參加不同的賽事，得到更多的物品。

那麼如果是輸了的話又會怎樣呢？其實也沒有甚麼大不了，只是得不到選了的物品而已，不單如此，輸了的話還會有1分的COUPON安慰分，有了這些分數，玩者便可以飛到外地比賽。

在累積到一定的勝利比賽之後，玩者便可以挑戰這關的「BOSS球手」，只要能打敗這個球手，玩者便可以得到多一個的球場，而且更可以向世界冠軍邁進一步，不過，玩者可以見到的球是有5個的，所以，最少玩者也要面對5個或以上的球手方可以成為世界冠軍，不知大家有否這個能耐呢？

而如果玩者選擇2P的話，記着要有兩張MEMORY CARD的，因為遊戲之中是會分別為兩個球手作出記錄的，所以如果沒有兩張 MEMORY CARD 的話，是不可以進入2P MODE 的。





製造商：伊藤忠商事
價格：5800日圓
記憶：1-3BLOCK
容量：CD-ROM

久未露面的《倉庫番》系列終於在次世代遊戲機中登場，喜愛此系列的人相信並不會錯過，基本上遊戲操作並沒有太大的改動，但難度上似乎難了許多，如果要玩的話便需要多些耐性及腦力（筆者按：不錯，是腦力。）了，不過付出了的努力是不會白費的，因為每過一版後會有一些小小的過關MOVIE作為過關的獎勵，能否看到爆機畫面便要靠各位的根性了！



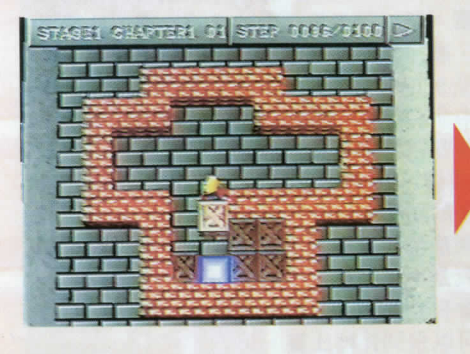


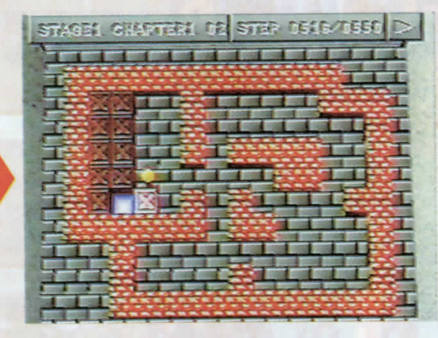


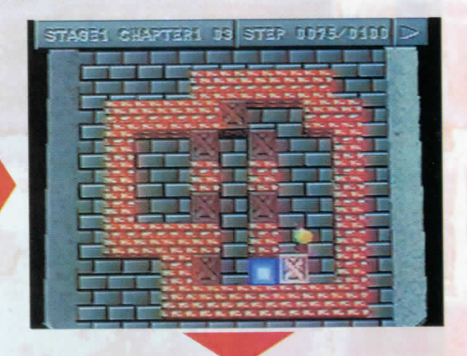


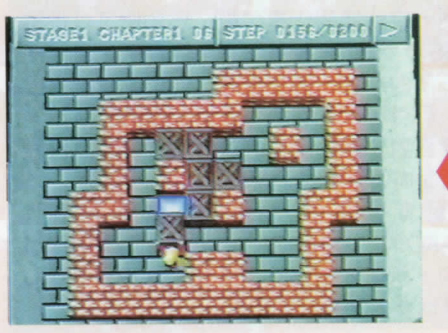
操作方面

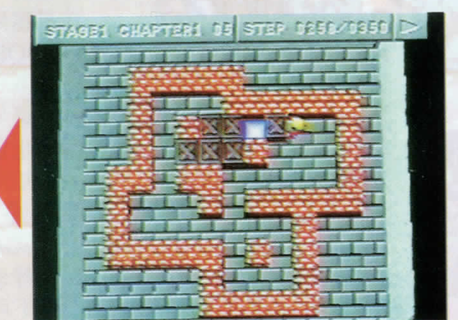
操作方面其實並不是太過複雜，按下□鍵便會有指令視窗出現，指令方面分別有（一）由頭開始、（二）使用道具、（三）放棄此關、（四）繼續遊戲。SELECT鍵則是立刻由頭開始，×鍵則是依照玩者之前所行的步驟後退，另外若玩者死掉後按○是可以自動跟據上一次的步行方法行走。若同時按L1＋L2、R1＋R2、L1＋R1或L2＋R2是能夠轉變視點的，但筆者始終應為原本的視點是比較易控制些。

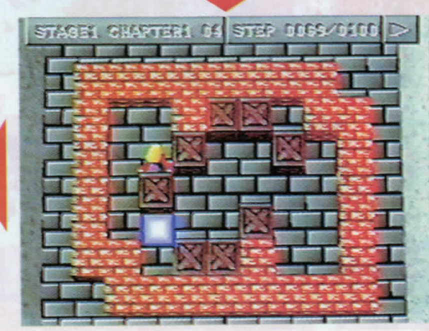








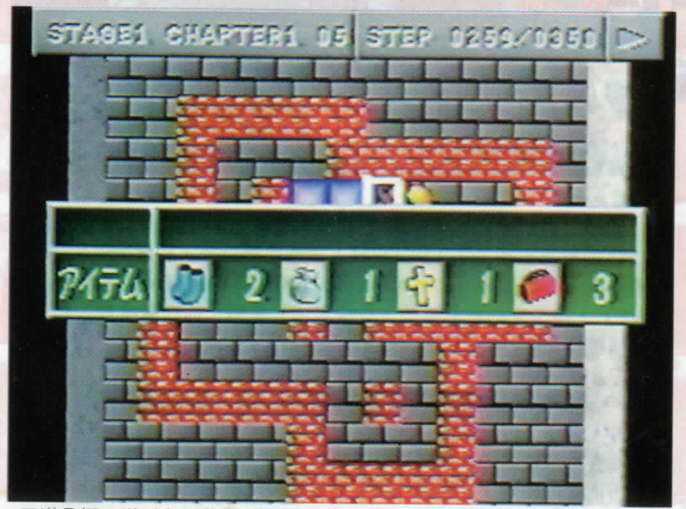






遊戲規則

可能某些朋友是初次接觸這隻遊戲，所以待筆者略為介紹吧！遊戲原則就是將所有木箱推到閃着的地板處便算過版，畫面右上角



■道具欄又增添多兩件道具了。



■取得兩樣ITEM，還是不貪心下去了。

的數字是步數顯示，人物的步數是絕對不可超過這個限制，否則便當玩者輸。而當過版你可以選擇木箱去,拿取道具，當選擇到×便是甚麼都得不到，若能幸運地選擇到一些道具而又不想繼續搏彩的話，是可以按×鍵去放棄的。







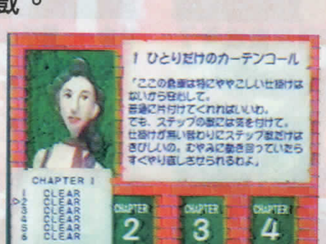




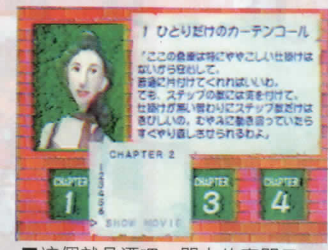
■這就是過關的「MTV」了。

版數方面

至於版數方面，則會分為四個CHAPTER，每一個CHAPTER分為六版，當完成一個CHAPTER後會再有另外六版，所以筆者認為這是一隻非常耐玩的遊戲。

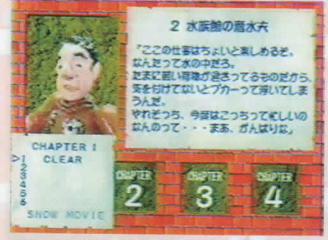


■圖片中的SHOW MOVIE便是從看過關MOVIE。

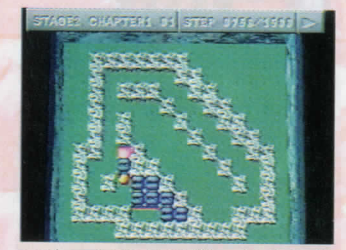


■這個就是酒吧一關中的裏關了。

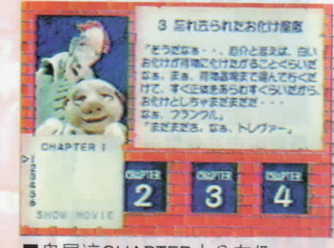
■這版裏關看似容易，其實很難啊！



■CHAPTER 2的難易度十分高。



■這一版很易過關，但往下的就……。



■鬼屋這CHAPTER十分有趣。



■進入鬼屋，心情緊張。

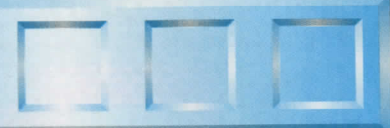






製造商：XING ENTERTAINMENT
價格：6800日圓
容量：CD-ROM（2枚組）





文：米奇

翻天覆地的美女們又再出動了！

繼3月推出的SS版《天地無用！》遊戲《魅御理溫泉水氣娜娜之旅》之後，PS也推出《天地無用！》的遊戲，適逢《天地無用！》的TV版剛剛才在亞視和有線電視播映完畢，相信這個PS版會較SS版較受注目。

這次《天地》PS版的推出在時間和安排上都別具特別意義，因為《天地》的電視動畫在去年9月在日本放映完畢以來，相隔7個月之後再次捲土重來，首先推出的是4月20日上映的電影故事《天地無用！IN LOVE》，接下來的就是這個《登校無用》遊戲；而在較早前公布會推出，移植自9801的《天地》SS版遊戲就再沒有進一步消息，相信是經已被中止了。

今次在製作上有關方面是頗為認真的，除了由AIC製作了很多動畫片段外，還作了兩首新的主題曲。遊戲中有多個地方會出現選項和一次問答比賽，那些選項其實雖不會影響結局的，但你就會看到不同的動畫片段。而遊戲中除了「風騷炸彈」的故事外，更隱藏了另一個故事「異形編」，但能夠看這段隱藏故事的條件則仍未公布。



■在吃午飯的時候選吃哪個人的飯盒好呢？



■選吃津名魅的飯盒——讓津名魅餵天地吃，真是一大樂事。



■選吃阿重霞的飯盒——樹雷星的十大美食如果處理不當，原來會變成安眠藥。



■選吃魎呼的飯盒——嘩！魎呼做的飯竟然可侵蝕地板！







■遊戲中途的選科是最影響劇中所看到的動畫的

各課堂的選科影響

第一課
除了現國之外，其他科目的上課片段都會被刪去

第二課
選科會影響帶津名魅參觀甚麼。選社會和化學會到走廊；選國現會到食堂；選英語會到圖書館；選古典便甚麼地方也不去。

第三課
只有這節課才有體育

第四課
選英語以外的科目便會進入問答大會

不同科目的故事

數學——《天地無用！》電視版問答大會



古典——魎呼和阿重霞睡着了



社會——魎呼在資料室「空襲」天地



英語——魎皇鬼登場



體育——二人排球大亂鬥





現國——津名魅跟天地一起看書



化學——鷲羽傳授「愛的法則」

不用考大家的日語聽解能力了！

廠方界定這個遊戲為AVG，但由於形式上跟《新世紀EVANGELION》很相近，一樣是編輯一些動畫片段成一個完整的故事，所以更像一本電子圖書（EBOK）。以前的SS版遊戲是沒有字幕的，而在這個《登校無用》遊戲中，除了動畫部分沒有字幕顯示外，有沒有字幕和顯不顯示人物表情小圖也可以在OPTION畫面中選擇，而在遊戲中你也可以隨時按L1掣來令字幕消失，或在選擇時按START掣來改變設定及儲存進度。

這遊戲也像SS的《新世紀EVANGELION》一樣，在完結時可以把整個遊戲中你所選過的選項儲存下來，讓你在爆機之後的OMAKE模式中當作錄影帶一般毫無間斷地重頭重看一遍。

在OMAKE模式中，你也可以單單選看指定的單格畫面或動畫片段，而能夠看到的片段數量是隨着你選看過多少段片段而有所增加的。

另外，在遊戲中出現的一段問答比賽也可以在OMAKE模式中再次挑戰，問答比賽分為初心者級和資深者級，問題都是環繞TV版《天地無用！》，艱深起來的確很難的啊。

要注意的是如果你在完結時沒有儲存爆機資料的話，便不能選到OMAKE模式。

■OPTION畫面



■OMAKE畫面



■在OMAKE中選看動畫或單格畫面是以左右掣來選擇的



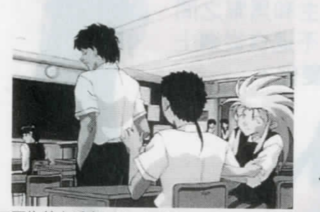
■問答大賽的問題有時真的很刁鑽

■問答大賽完結後會根據你的成績顯示不同的圖畫，而在故事中取得好成績的話就可看到多些片段。

津名魅——久候了！！

今次《登校無用》遊戲的故事和人物關係依然是承接電視版的，所以津名魅可說是首次登場的角色。

《登校無用》的故事以其二枚組的特性為兩部分，第一部分（DISK A）的主要內容是講述某日美星和清音來到天地家「籍餐」，提到天地在學校的生活，令阿重霞和魎呼都興起到天地的學校去唸書的念頭。她們各自去求天地的的爸爸和爺爺的幫助，終於入讀了天地那一班，而天地唯一的安樂窩亦從此消失。另一方面，鷲羽見砂沙美也想跟天地一同唸書，便為她想出一個古怪念頭……卒之，一個令班中眾人為之一亮的美女白眉津名魅便出現在天地面前，弄來魎呼和阿重霞一陣猩風醋雨。遊戲的第二部分（DISK B）就是以三個夢想成為宇宙名人的賞金獵人「風騷炸彈」為了緝拿魎呼而來到地球的故事。



■兩位美女爭奪天地，弄得天地的同學也誤會他。



■阿重霞和魎呼由家中鬥到學校來



■傳說之美人津名魅正式出場了！

■魎呼和阿重霞雖然說攜手合作合力對付津名魅，但總是因為二人爭風吃醋而內哄。



■「風騷炸彈」本到地球要捉拿魎呼揚威



■「風騷炸彈」狂氣的發言給一直追捕魎呼不果的那岐聽到了

人物介紹



紗夏姬

在「風騷炸彈」中性格最認真的一人，在性格狠辣的衣蕾薇和孩子氣的綺野狐之間特別顯出一份領導者的材能。

衣蕾薇

平常經常擺出一副「與我何干」的姿態，對自己隊友的事也不多理會，不過一旦有人侵犯了她，她就會不會對她手下留情，而且手段狠辣。



綺野狐

是「風騷炸彈」中年紀最少的成員，非常之孩子氣。

OVA中的津名魅

津名魅這人物其實在其他《天地無用！》的OVA故事中早已出場。《天地》OVA世界的人物關係要比電視版複雜得多，而津名魅更是充滿神秘感的美女。

在《天地》OVA第一期第六集《天地必要》中初登場的時候，她跟砂沙美有着一種神秘的關係，她是樹雷皇家最強的戰船的象徵（或者應說她就是一艘戰船），皇家之樹的始祖，是她引發出天地的樹雷皇族力量，令他打敗宇宙大盜神我人。而真正能召喚她的，卻是年紀小小的砂沙美。



及至第二期OVA第九集《津名魅與砂沙美》，津名魅和砂沙美的關係才正式公開——原來砂沙美在小時候魎呼襲擊樹雷星的時候險些死去，幸得津名魅與她同化，令她得以延續生命；而當砂沙美長大成人之後，砂沙美和津名魅的記憶、美貌和智慧就會合二為一。

到了OVA第十三集《皇來了，幸福不遠矣》，更帶出了津名魅與鷲羽和另一個新角色訪希深原來是宇宙中的三大女神。至此，津名魅在《天地》迷心目中的神聖形象便更為明確了。





ARC THE LAD II

文：米奇

製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM
預定發售日：11 月 1 日

RPG MEM

全新人物逐一介紹

《遊戲誌》在第 31 期時經已為大家介紹過《ARC THE LAD II》的故事大綱，這一期就讓米奇為大家介紹這完結篇中登場的新人物吧。

艾洛克

年齡：15 歲

本故事的主角，小時候故鄉的村莊不知被甚麼人襲擊而全村人被殺了，自己卻很僥倖地得以生還，並為特殊能力研究所收養。後來，從研究所走了出來的艾洛克得到一個叫修的男人收養，並把他栽培成一個專門追捕通緝犯的獵人。為了替村民報仇和得到獎金，艾洛克展開追捕上集主角艾克的旅程。



麗莎

年齡：14 歲

本故事的女主角。她所屬的族人為了隱藏他們與生俱來的特殊能力而隱居在一個遠離人煙的高原上，跟外界斷絕來往。她的內心其實很溫柔，而孤獨的心亦隨着跟艾洛克一同冒險而有所改變。



修

年齡：25 歲

收養艾洛克的獎金獵人，在艾洛克心目中視他為自己的兄長。不過，他對自己過去的一切隻字不提，有傳言說他是出身自羅馬尼亞軍的暗殺部隊，又有謠言說他是出身自史美利亞的內陸，但這些都法得到證實。外表冷靜沉着的他，在行動時卻處處顯示出他溫柔的一面。

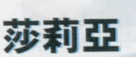
珊蒂

年齡：23 歲

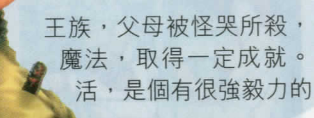
在阿路蒂亞鎮打滾過一段日子，後來來到印第哥斯定居的酒吧歌女。自小便被父母遺棄，與弟弟相依為命。由於在地主和黑幫之間很吃得開，所以生活十分安穩。不過自從遇上艾洛克之後，生活便起了重大的變化。

莎莉亞

年齡：18 歲



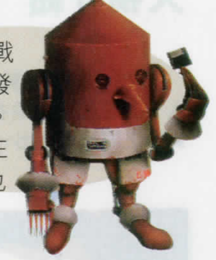
出身自米路馬蘭王族，父母被怪哭所殺，為了報仇而獨自鑽研魔法，取得一定成就。現在就在古利斯奴生活，是個有很強毅力的公主。



捷珀

年齡：不明

古時在七勇者封印聖櫃時為守護他們而戰的機神團之長。被埋了在地底深處，後來被發掘出來，得維爾曼博士修理而好而得以重生。可是，它大部分的記憶都已失去，現在已不復當年的勇姿，性格也變得很古怪。



古魯加

年齡：33 歲

出身自布蘭基族族長的家族，23 歲那麼年輕便成為了一族之長。在他的領導之下，他們一族在跟當時正統治布蘭基亞的尼迪路軍的十年獨立戰爭中取得勝利，不過他卻辭退了初代王位，跟在戰爭中雙目失明的孤兒艾莉娜一起過着隱居生活。

終於等到喇！BASTARD！！的RPG遊戲

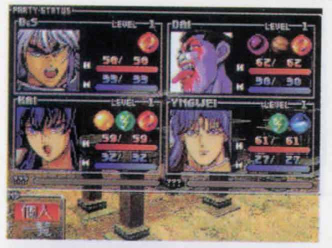


製造商：集英社．SETA
BASTARD！！製作委員會
售價：未定
容量：CD-ROM
發售日：96年秋（預定）

相信有看開漫畫的讀者定曾接觸過《BASTARD！！暗黑破壞神》這漫畫吧，作品中作者荻原一至將故事背景設定為一個以魔法及劍技為主導理論的世界，「科學」便是失傳已久的舊世界「古魔法」。故事中主角黑靈神（D．S）更是一個凶暴，好色、超狂氣、美形、亦正亦邪及足有400多歲的魔導師，但於後期故事中，作者在揭開了此世界的真正背景後更說明了D．S及大奸角破壞神根本便是從舊世界遺留下來的「生物兵器」，而於現在的連載中更滲入了聖經中的啟示錄作引子。單就故事的大橋來說，《BASTARD！！》本身已是一個極之適合推出RPG的作品，可惜之前卻偏偏在超任中推出了一隻格鬥遊戲，結果當然是壯烈犧牲吧。不過，事隔數年有關方面終於完成玩家們的心願，《BASTARD！！》終於推出RPG遊戲！

CHARACTERS & PARTY

由於原作故事還在連載中，所以為求故事的完整性，故遊戲故事便可說是《BASTARD！！》本身的SIDE STORY，不過玩家們亦不用擔心會變成另一隻有名無實的遊戲，因為當中八名主要人物本身便是故事中的活躍份子，當然，D．S及雷帝尼爾定在其中。至於在系統方面，遊戲中玩者先要在八名人物中選出四名組成隊伍，同時各人的屬性亦會直接影響整體的能力。





3D FIELD

於RPG中，曠野、迷宮及巨大建築物等可說是必然的背景，而在《BASTARD！！》中這些背景便會以立體圖像表現，令遊戲不論是故事及景物也以壯麗的形像出現，務求令玩者有置身其中的感受。同時，遊戲中玩者會先在這些景物中前進移動，在遇到敵人時才進入戰鬥畫面。





BATTLE

在戰鬥中，玩者除要考慮到自已隊中人物的屬性配合外，同時亦要顧及到與敵人之間的屬性相剋問題，因為這可是令攻擊及防禦效果增減的主要因素，同時隊形的組合便是以以上因素而要作出配置的必要設定。於戰鬥畫面中，玩者一般的指令便有攻擊、特殊、防禦、道具、聖玉及逃走，而在輸入指令後，畫面便會切入至主觀作戰畫面。





MAGIC

於作戰畫面中，「攻擊」這指令便是令人物以本身裝備的武器作出攻擊，一般來說攻擊力只屬一般，而作出強大攻擊的特殊技倆如魔法及劍技這些奧義便以「特殊」一項選擇，使用魔法或劍技便要視乎該名人物本身的屬性而定，至於在遊戲中，單是魔法及劍技奧義的種類便足有150種以上。此外一些本身有特別關係的人物更可作出合體攻擊，如三名魔戰將軍跑在一起便可。

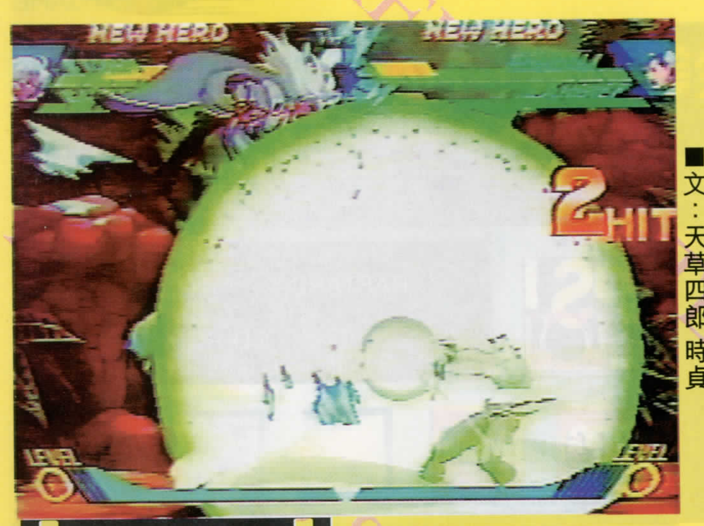








本報導圖片均為開發中畫面



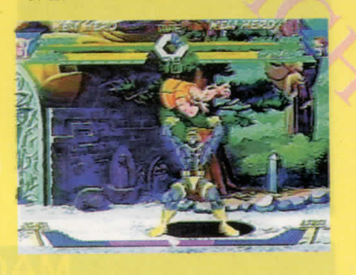
■文：天草四郎 時貞



迅速進入第二回



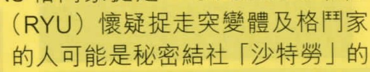
上期已刊登出了一些精彩的片段，還得到了不少讀者的回應，所以在我們不斷尋找下，筆者終於找到了《X-MEN 對 街頭霸王》的試版。當筆者第一次接觸到這隻新 GAME 時，確實有點兒不知所措（筆者按：可能是我資質差吧！），但漸漸的嘗試下，其實是比以前的《X-MEN》及《MARVEL SUPER HERO》較易上手，若讀者們曾經接觸過《X-MEN》及《MARVEL》的話，絕對可以很快的適應，閒話休説，讓筆者去逐一分析人物關係及系統結構，讓各位讀者作出深入的了解吧！



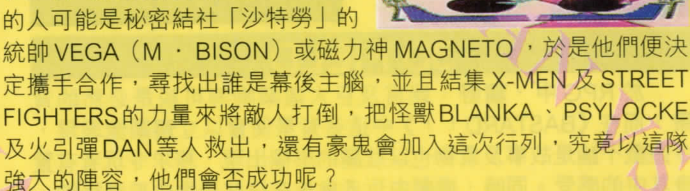




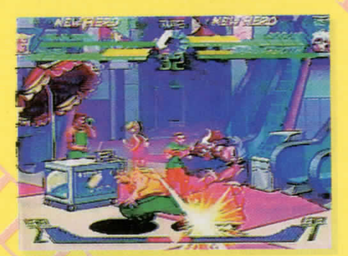
《故事大綱》



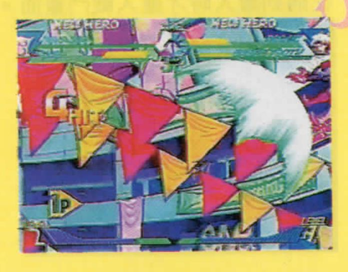
故事是描述一個叫APOCALYPSE NOW的原子力持有生物，他已生存於暗黑世界有數千年，透過不斷的進化，他已達到不死身的階段，而且深深地明白到適者生存的道理，所以把一些X-MEN突變體及STREET FIGHTERS格鬥家捉走。CYCLOPS和隆（RYU）懷疑捉走突變體及格鬥家的人可能是秘密結社「沙特勞」的統帥VEGA（M．BISON）或磁力神MAGNETO，於是他們便決定攜手合作，尋找出誰是幕後主腦，並且結集X-MEN及STREET FIGHTERS的力量來將敵人打倒，把怪獸BLANKA、PSYLOCKE及火引彈DAN等人救出，還有豪鬼會加入這次行列，究竟以這隊強大的陣容，他們會否成功呢？







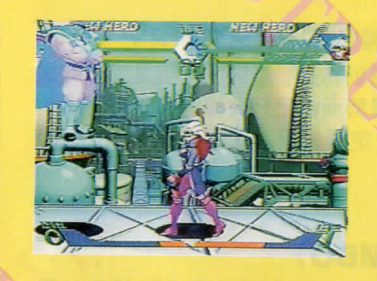




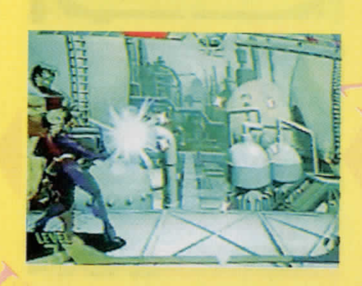
◆鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

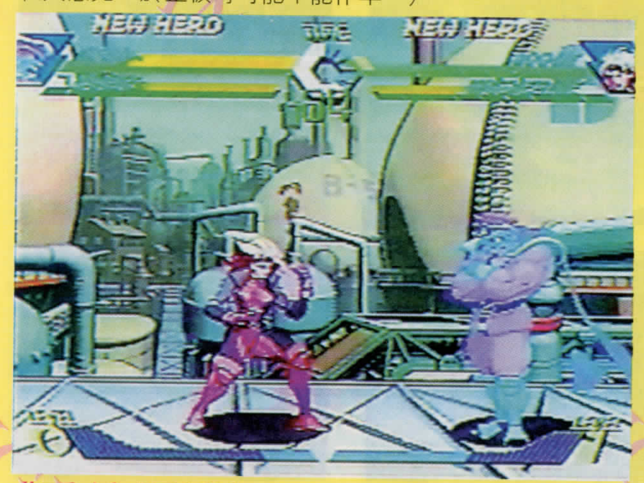
《人物結構》

這遊戲有着《X-MEN》及《STREET FIGHTER》的人物，其實是有着少少的分別的，但由於並不顯著，所以一般人是看不出來的，分別是在於《X-MEN》及的人物攻擊泛圍比較廣（不計飛道具），而《STREET FIGHTER》的攻擊比較近，但他們則有著頗多的中段技，反觀《X-MEN》及暫時來説並未發現有中段技，不過筆者認為《X-MEN》的人物中，實力上都十分平均，然而《S F》的人物之中，只有NASH（CHARLIE）、CAMMY及DHALSIM較強外，其他也並不算稱得上好用，所以筆者暫時認為《X-MEN》們較為好些。（筆者按：以上所説只是在試板上的私人意見，於正板時可能不能作準。）







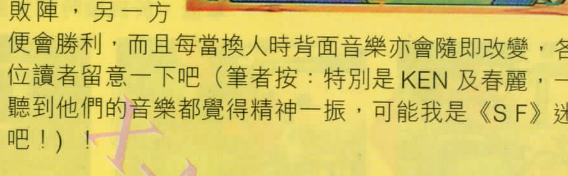


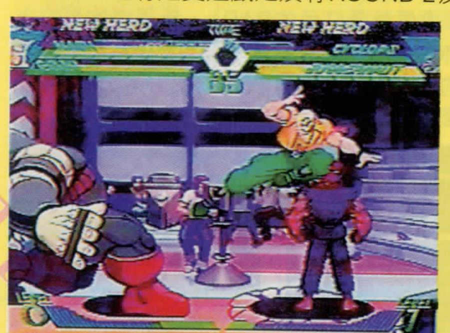


《系統解説》

這隻作品是和《ZERO》一樣擁有一行LEVEL BAR，最高是可以儲三個LEVEL的，大概的使用方法，在此向大家慢慢地逐一分析。

變化英雄式戰鬥（VARIABLE HERO BATTLE）（亦稱組合戰鬥TAG BATTLE）





這就是遊戲中的特色，於戰鬥中可以換另一位同伴出來接力，還有這隻遊戲是沒有ROUND 2及ROUND 3，即是1 ROUND過，那一方的兩位成員全部敗陣，另一方便會勝利，而且每當換人時背面音樂亦會隨即改變，各位讀者留意一下吧（筆者按：特別是KEN及春麗，一聽到他們的音樂都覺得精神一振，可能我是《S F》迷吧！）！



前衝、後衝（DASH）

把控桿→→或3P同時按。

回避追打（PURSUIT ATTACK-EVADE）

當被投技或給打倒時輸入←↙↓+P。



受身（SAFE-FALL／BREAK AWAY）

當被敵人用通常投技投擲時迅速輸入→+P。

大跳躍（SUPER JUMP）

迅速拉控桿↓↑或3P同時押。

變化防御（ADVANCING GUARD）

這一招是在防御狀態中用氣勁將對手迫開，不過是沒有攻擊力的，可以用於對手佔有攻擊優勢而自己只有擋的份兒時使出，還不會扣一個LEVEL，所以一定要善用，使用方法是GUARD時3P同時按下。

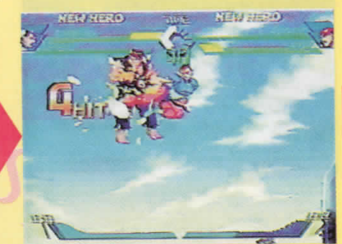


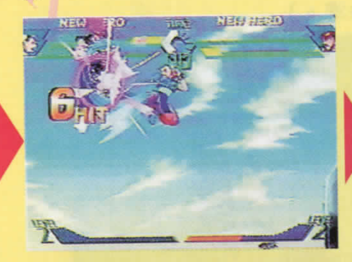


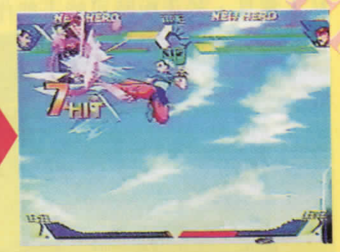
空中連續技（AIR COMBO）

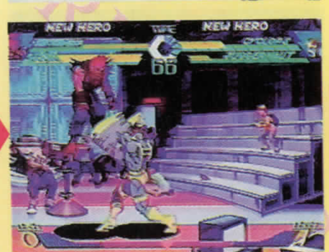
就是一貫《X-MEN》及《MARVEL》的AIR COMBO，使用方法亦一樣，每位人物是有一招通常攻擊是可以把對手打上天空的，如成功時立刻把控桿推↑，然後自己會立刻跳到對手旁邊，這時便使出目押COMBO（如輕拳兩次→中拳→重拳），對手便會不停地遭受到攻擊，若能靈活運用，會有著一定性的攻擊力。

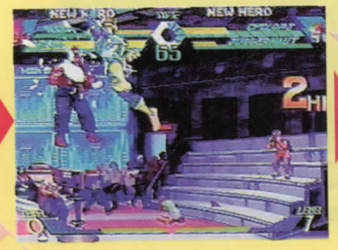


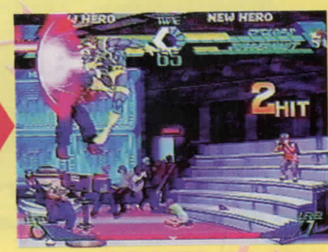














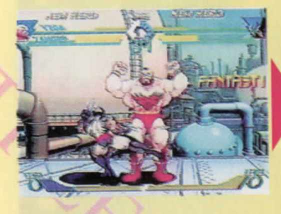


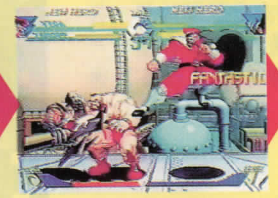
超必殺技（HYPER COMBO）

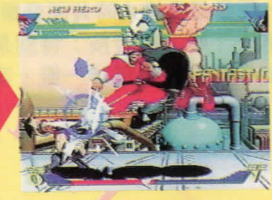
不用多講，相信讀者亦知道是什麼了，使用方法就是和《X-MEN》般，就以春麗的霸山天昇腳為例，由原來的儲↙↘↙↗按K變為↓↙←同時押3K，總括來説超必就是控桿COMMAND+3P或3K，還有是只會扣一個LEVEL，當使出時還會有使出人物的側面特寫。

變化攻擊（VARIABLE ATTACK／CROSS-OVER ATTACK）

這個就是換人系統了，當玩者將重P及重K同時按下，使用人物會擺出挑發姿態（會呈無敵狀態），而另一位同伴會作攻擊姿態飛出，之前的那位人物會向後跳出場外，並且會在場外慢慢地補充能源（最大回復值就是紅色的BAR），新落場的那位人物攻擊姿態完畢後，亦會擺出挑發的姿態，這個亦是最危險的時間，若使用這招不當的話，很容易被對手擋了場外飛出人物的攻擊後，於挑發時間受到重擊，所以此招使用上要絕對注意，。











變化反擊（VARIABLE COUNTER／CROSS-OVER COUNTER）

這招就是由《SF ZERO》，演變出來的GUARD後反擊，使出方法是擋格時輸入←↙↓+P，這時當你擋着對手攻擊後，場外的同伴會立即飛出，使用一招必殺技作一個突襲，使用後會扣一個LEVEL。

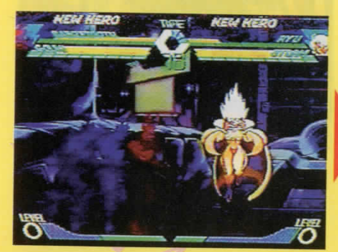


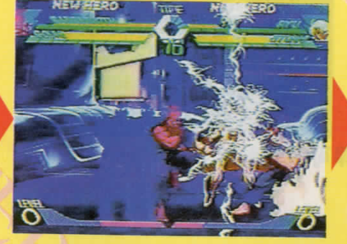


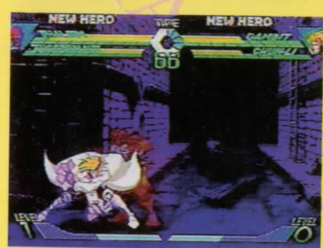


變化結合（VARIABLE COMBINATION／CROSS-OVER COMBINATION）

這招就是最強的攻擊，使用後會因應不同的人物組合同時使出超必殺技，破壞力驚人，輸入方法是↓↘→重P和重K同時按下。





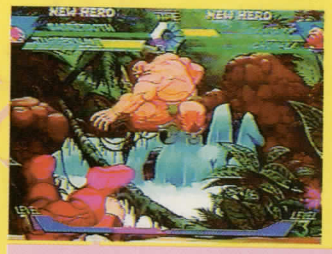







《後記》

OKAY！今次尚算完成了使命，筆者於試版時亦已爆了十一個人物，還餘下的六位相信亦難不到筆者，在最終BOSS—APOCALYPSE NOW時，切記不可被他那電鑽鑽到，因為筆者試過給他鑽了一下便死掉了一位各色（筆者按：是滿能源的。）還要靠一位多HIT數絕招的人物於他的頭下攻擊，相信不會很久他便會倒下來。當把APOCALYPSE NOW打敗後，最終要使用兩位人物中的其中一位，與另外那位對戰，但究竟怎樣才可選擇兩位其中一位呢？方法就是誰把APOCALYPSE NOW打倒，之後的戰鬥便會強迫使用那位，爆機便是你使用那人物的結局。另外可能有許多人使用昇龍系的對空技，例如CYCLOPS，飛道具強，又跳不到過去攻他，筆者建議是用大跳躍(即拉控桿↓再快速拉↑或同時按3K）到對手頭上擋著，之後對手於空振（即攻擊落空）期間便能任由魚肉了。



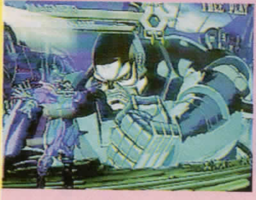

《使用《ZERO》版的春麗》

於《ZERO 2》中使用《SF 2》的春麗你們應該聽過，但於《X-MEN 對 街頭霸王》中使用《ZERO》版的春麗你們應該未聽過吧！條件是緊按STRAT來選擇春麗的話，便會變成《ZERO》版春麗了。



《P.S.》

當各位看罷此編文章後可能已在到處能找到《X-MEN VS STREET FIGHTER》的踪影，筆者亦暫時告一段落，當一有任何消息，定當立刻報上，在此奉上暫時所知的技表，供大家參考一下吧！

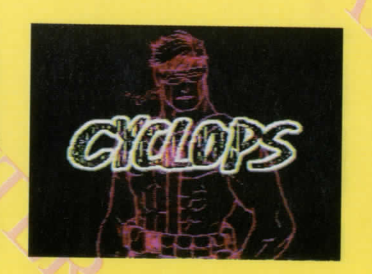

《出招表》

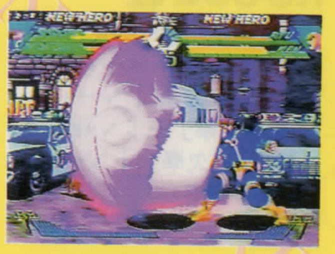
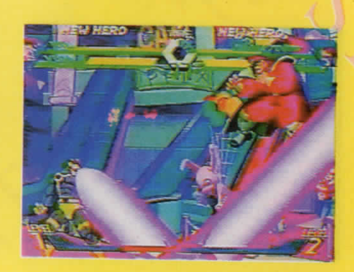
（由於製作時是試版關係，有些是技名欠奉和某些招式可能遺漏，祈請見諒！）

空中能夠使出
＊HYPER COMBO
★配合AIR COMBO的第一式通常技

CYCLOPS 西確斯

光子爆破 ↓↘→+P
飛昇勾拳 →↓↘+P
氣旋腿 ↓↙←+K
伏下光子爆破 →↘↓+P
鎖頸落 →→強P+強K
迅速拳 →→弱P+弱K
＊終極光子爆破 ↓↘→+3P
＊超光子爆破 ↓↙←+3P
★蹲下中K
（可二段跳）



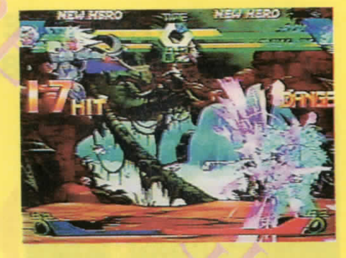


STORM 暴風女神

龍捲風 ↓↘→+P
電擊 中P+弱K
雙重颱風 ↓↙←+P
*#雷霆風暴 ↓↘→+3P
*冰雹風暴 ↓↙←+3P
★蹲下重P
（可空中DASH、在空中拉控桿可改變軌跡、↓↙←+3K可浮空）

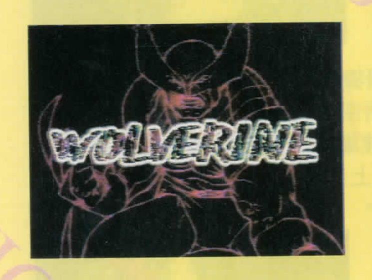


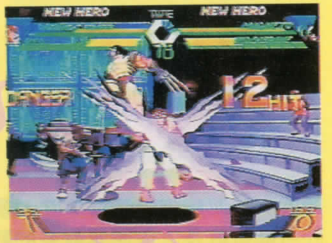




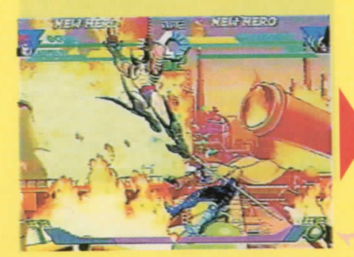
WOLVERINE 狼人

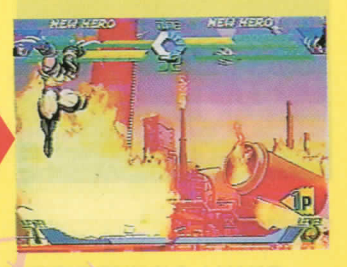
發狂者堰霸 ↓↘→+P 可三回輸入
龍捲風爪 →↓↘+P
鑽爪 中P+弱K





*發狂者切割 ↓↘→+3P
*X武器 →↓↘+3P
★重P
（可彈牆）





GAMBIT 牌王

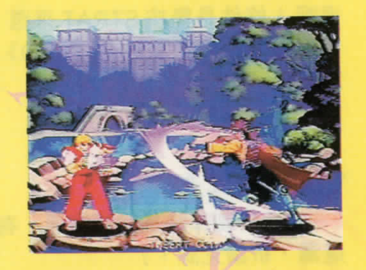
動力卡 ↓↘→+P
對空動力卡 ↓↙←+P
CAJUN SLASH →↓↘+P
CAJUN STRIKE ↓儲↑ +P或K
*同花順 ↓↘→+3P
★蹲下重P





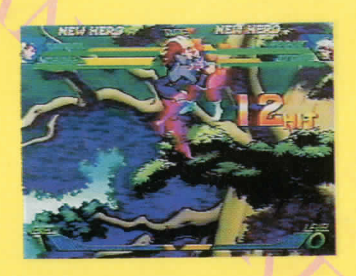


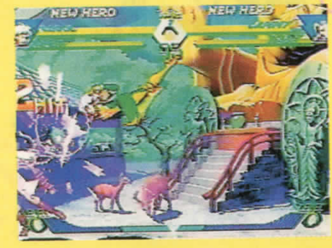




ROGUE 紅

重複拳 ↓↘→+P
力量流失 ↓↙←+K
使出吸收力量 ↓↘→+K
「招名欠奉」→↓↘+K
*「招名欠奉」↓↘→+3P
★蹲下重P
（可空中DASH）



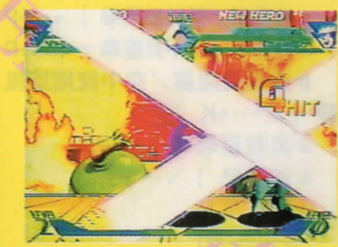


SABRETOOTH 沙巴杜夫

發狂者爪抓 ↓↘→+P
野性毒牙 →↘↓↙←+P
白迪槍砲 →↘↓↙←+K
＊「招名欠奉」↓↘→+3P
＊「招名欠奉」 →↘↓↙←+3K
＊「招名欠奉」→↓↘+3P
★蹲下重 P
(可彈牆)



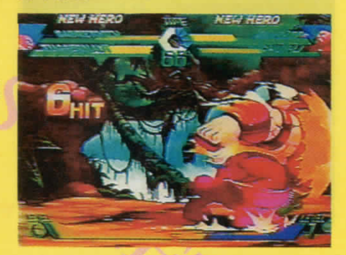


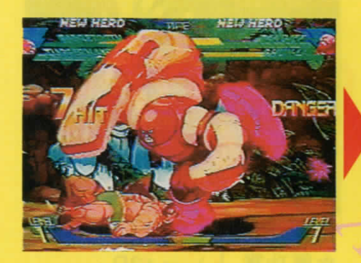


JUGGERNAUT 守狄龍

地震拳 →↘↓+P
守狄龍之拳 ←↙↓↘→+P
指甲投擲 近敵時→↘↓↙←+K
攻擊力強化 →↓↘+3P







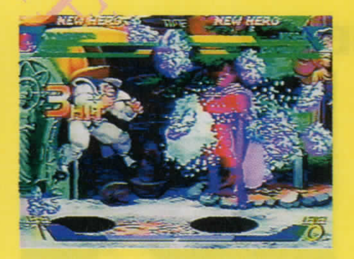


「招名欠奉」↓↘→+K
＊「招名欠奉」↓↘→+3P
★蹲下重 P
(通常受身)

MAGNETO 磁力神

＃電磁力分裂 ←↙↓↘→+P
＃超引力 →↘↓↙←+K
磁力強風 空中↑↗→+P
「招名欠奉」↓↘→+K
＊磁力震動波 ↓↘→+3P
＊＃磁力暴風雨 ↓↘→+3K
★蹲下重 P
(可空中 DASH 、↓↙←+3K 可浮空)





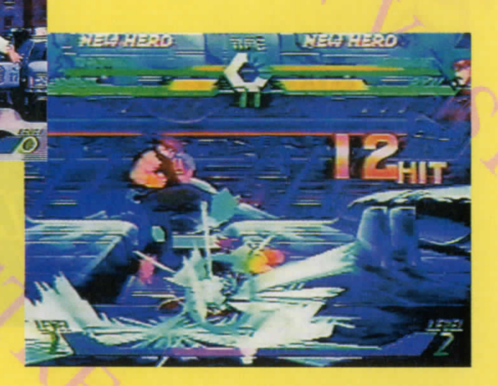


RYU 隆

＃波動拳／空中波動拳 ↓↘→+P
昇龍拳 →↓↘+P
＃龍捲旋風腳／空中龍捲旋風腳 ↓↙←+K
＊＃真空波動拳 ↓↘→+3P
＊真空龍捲旋風腳 ↓↙←+3K
★蹲下重 P
(有中段技)







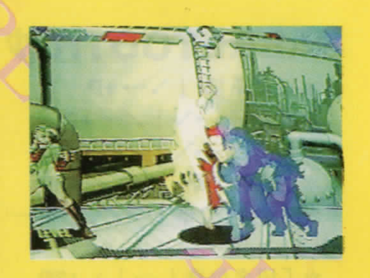


KEN 拳

波動拳／斬空波動拳 ↓↘→+P
昇龍拳／空中昇龍拳 →↓↘+P
龍捲旋風腳／空中龍捲旋風腳 ↓↙←+K
＊昇龍裂破 ↓↘→+3P
＊神龍拳 ↓↘→+3K
★蹲下重 P
（有中段技）







CHUN-LI 春麗

氣功拳 ←↙↓↘→+P
旋圓蹴 →↘↓↙←+K
天昇腳 ↓儲↑+K
百裂腳 K 連打
挑發 START 鍵











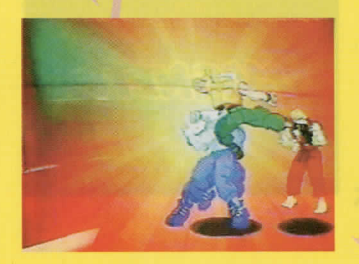
＊氣功掌 ↓↘→+3P
＊千裂腳 ↓↘→+3K
＊霸山天昇腳 ↓↙←+3K
★重 K
（有空中 DASH 、可作三段跳、彈牆）

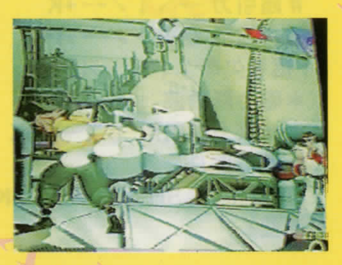
NASH ／ CHARLIE 勒殊／查理

音速爆 ←儲→+P
閃光踢 ↓儲↑+K
月筋斗削割 空中↑↗→+K
＊音速破碎 ↓↘→+3P
＊怒火連踢 ↓↘→+3K







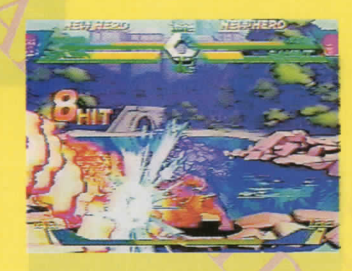


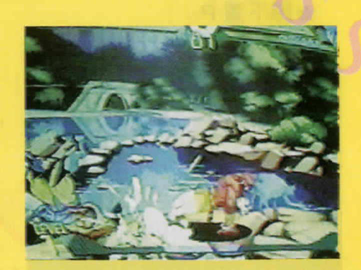
＊閃光筋斗制裁 ↓↙←+3K
★蹲下重 P
（有中段技）

DHALSIM 達爾森

瑜珈之火 ↓↘→+P
瑜珈火焰 →↘↓↙←+P
瑜珈熱風 →↘↓↙←+K
瑜珈轉移 →↓↘或←↓↙+3P 或 3K
＊瑜珈煉獄 ↓↘→+3P
＊瑜珈打擊 ↓↘→+3K
★中 P



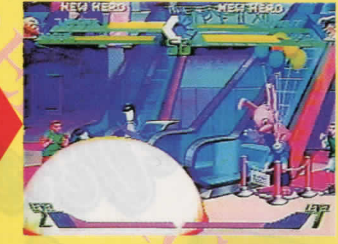




ZANGIEF 沙捷夫

#旋轉套索 同時按 3P 或 3K
#旋轉打樁機 接近對手時→↘↓↙←↖↑↗→+P
飛行力量爆彈 ←↙↓↘→+K
消失掌 →↓↘+P
原子力供應 接近對手時→↘↓↙←↖↑↗→+K
滑行力量爆彈 →↘↓↙←↖↑↗→+K

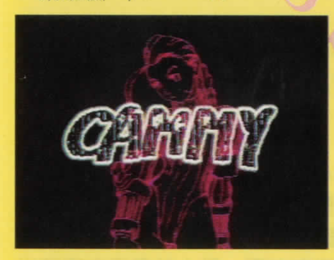


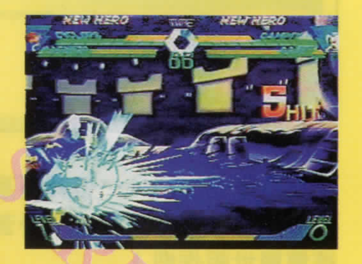


＊最後原子力砲彈 接近對手時→↘↓↙←↖↑↗→+3P
★蹲下中 P

CAMMY 甘美

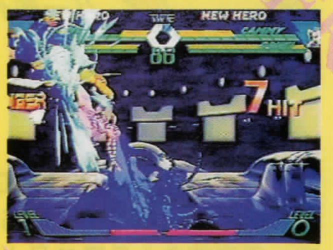
戳踢 →↓↘+K
#大砲錐 ↓↘→+K
空中戳踢 空中→↘↓+K
飛鏟腳 ↓↙←+K





飛踢組合撻 ↓↙←+K 接近對手時再按 K
「技名欠奉」↓↙←+P

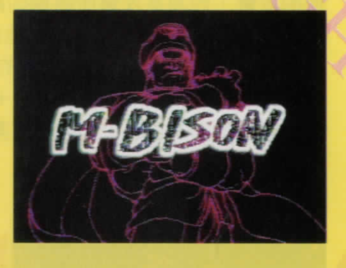




＊回旋戳踢 ↓↘→+3K
＊#「技名欠奉」↓↙←+3K
★重 K

VEGA／M．BISON 域加／拜臣統帥

精神發射 ←↙↓↘→+P
#雙膝撞 ←↙↓↘→+K
精神場 →↘↓↙←+P
踏頭 ↓儲↑+K
筋斗破頭 ↓儲↑+P+P／踏頭後再按 P
域加轉移 →↓↘或←↓↙+P 或 K
＊#精神撞擊 ↓↘→+3P
＊雙膝撞惡夢 ↓↘→+3K
★重 K
（↓↙←+3K 可以浮空）





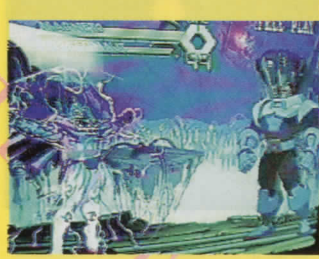


GOUKI／AKUMA 豪鬼

（豪鬼位於選人畫面的最上方）
#豪波動拳／斬空波動拳 ↓↘→+P
豪昇龍拳 →↓↘+P
#龍捲斬空腳／空中龍捲斬空腳 ↓↙←+K
天魔空刃腳 空中頂點↓↘→+K
阿修羅閃空→↓↘或←↓↙+3P或3K
＊滅殺豪波動 ←↙↓↘→+3P
＊滅殺豪昇龍 ↓↘→+3P
＊天魔豪斬空 空中↓↘→+3P
＊瞬獄殺 輕P、輕P、→、輕K、重P
★蹲下重 P







■圖中就是最後BOSS——APOCALYPSE NOW。



■記着小心他的電鋸啊！









萬眾期待的《VIRTURA FIGHTER 3》終於正式推出了，其超華麗的畫面，超高機能的處理，準確的攻擊判定，確實能令人目瞪口呆！再配合上極其流暢的畫面，可真是沒有話説……但其新系統確實是比較難掌握，想要打得好，必定要經過一番苦練才可。現在就來看一看這隻驚世鉅作吧！

新系統

「E」SCAPE鍵

在《VF 2》中，使用LION及舜帝如按←／→＋G的話，是會作出一側閃動作，可以避過某些攻擊的。而在《VF 3》的基本操作中，除了一貫的有「G」UARD、「P」UNCH及「K」ICK鍵之外，是增多了一個「E」SCAPE鍵的；而此鍵的功用，可説是十分廣泛，但主要的用途，都是和它的名字一樣——ESCAPE，逃脱。

如在戰鬥中按↑／↓＋E鍵，是可以做成一種以敵人作軸心之側閃動作的，↑＋E是以敵人作軸心向畫面內方向移動，而↓＋E則是是以敵人作軸心向玩者方向移動，其作用主要是避開敵人的攻擊，然後施以反擊。但不是一按E鍵便能一定避開攻擊，還是要看敵人正在使出什麼招式的；例如玩者在左面，敵人於畫面右面使出逆時針迴轉的迴旋攻擊，如此時玩者使用↓＋E的移動，便能避過他的攻擊，因為其攻擊所經過的路線是不會碰到玩者；反之如玩者使用↑＋E來移動，便會碰到他的攻擊路線，這便會中招了。

而←＋E及→＋E也是有用的，→＋E便是用作突進，可以快速地接近敵人，然後作出攻擊；←＋E則是用作快速後退使用，可以很快地避開敵人的攻擊，如能熟習其使用方法，可謂百利而無一害。










地形

在這集中，各版圖都不是和上集一樣只是一個四方的「擂台」的，除了形狀不同之外，還是有着一個POLYGON格鬥遊戲的大突破——每一版都是有地形效果的。

所謂地形效果，就是地面的高低起伏。在版圖中，如兩位角色所處於的高低是不同的，那處於高地的一方於攻擊上便會較為有利；反之在下的一方於防守上便會較有利了。因為如在上面衝下來的話，速度是會快很多，而其移動距離也是會遠了不少，那麼想做一些突進的攻擊時，便會容易些了，而且如把敵人打上半空，因為其騰空時間多了，所以要做成多HITS的空中COMBO便會容易了；於低地的一方則變成向後退會加快了速度，所以能更快的脱離對手的攻擊距離，而且當距離不是埋身時，有時對手的上段攻擊是會打不中你的。



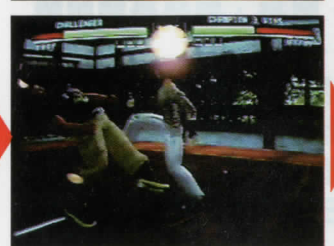
鳴謝：太田娛樂有限公司



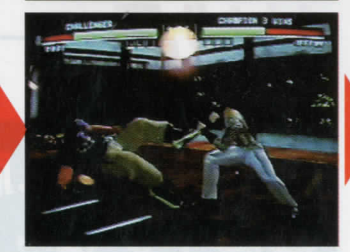
而今次的戰鬥場地和上集有另一不同的地方，就是其戰鬥範圍不只是一個正方形，而是依據其戰鬥的地方而變成一些不規則的形狀，有些版圖更是有牆壁圍着，所以不是那麼容易便RING OUT的，但又由於有牆圍着的關係，所以很多時可以利用牆壁的反彈，把對方打過去，使做成空中連續技更加容易。但也要注意一點，就是就算是有牆壁，如是矮牆或圍欄的話，被打至高空之後，一樣是可以RING OUT的。





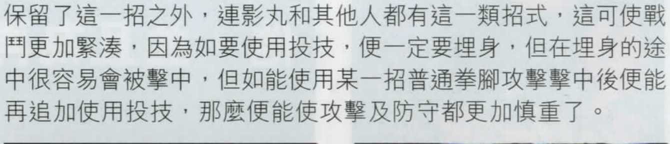





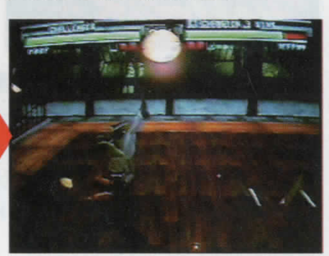



COMBO 投技

在上一集，只有JEFFRY才有一招用拳腳攻擊擊中敵人之後，再可連接使出投技的招式；而在《VF 3》中，除了JEFFRY保留了這一招之外，連影丸和其他人都有這一類招式，這可使戰鬥更加緊湊，因為如要使用投技，便一定要埋身，但在埋身的途中很容易會被擊中，但如能使用某一招普通拳腳攻擊擊中後便能再追加使用投技，那麼便能使攻擊及防守都更加慎重了。

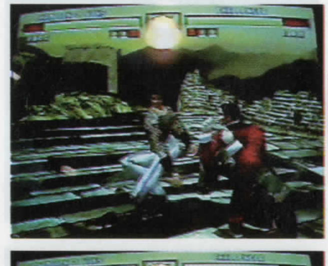
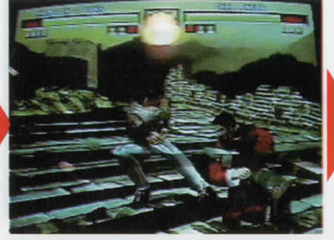




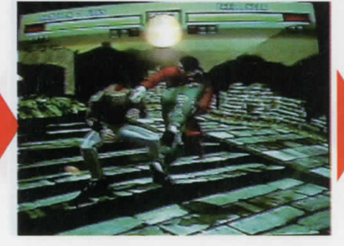
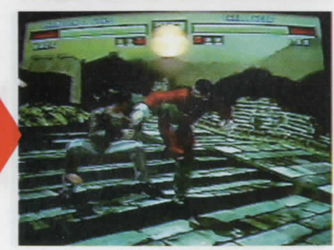


被擋格的攻擊

如在對戰中，其出招被敵人擋格，便會做成不能扣掉敵人能源之外，更會使自己的攻擊被反彈，再陷於硬直之狀態下，這時如敵人予以反擊，必中無疑！所以在出招時，必定要看清楚其招式空隙才好出招啊。



人物及招式介紹

「第二屆世界格鬥大會」的冠軍——結城晶，與陳流的一場死鬥為此屆大會放下謝幕。有些格鬥家發誓再戰，有些覺得結束了自己的使命……之後再經過了一年多……

世界上過着和平的日子，但同時，在黑暗的角落裏，一個名叫「J 6」（JUDGMENT 6）的黑暗組織正日漸強大，戰爭、罪惡等開始幔延到世界的每一個角落……

結城晶，「第二屆世界格鬥大會」的冠軍，並沒有因為得到了冠軍而鬆懈下來，反而到了他祖父的道場去繼續修行，繼續去增強自己，因為要去準備接受「第三屆世界格鬥大會」的挑戰！

這次的大會，除了原本的十人會再次參加之外，還有二人會加入戰圈，使人數增加到十二人。結城晶收到大會招待狀之後，他想起各位與他戰鬥過的格鬥家，這更使他燃起了戰鬥的慾望，因為他知道，各格鬥家都是因為要與他再戰而來！數日後，晶得到了他祖父的許可，為了到格鬥會場而出發。

同一時間，世界中所有的「鬥氣」、「思想」、「野望」與「感情」開始活躍起來，向着一個戰鬥區域進發，這個地點，吸收了這些想像與感覺，使之成為「第三屆世界格鬥大會」的舞台！



結城晶——八極拳 國籍：日本

晶是「第二屆世界格鬥大會」的冠軍，他得勝了之後，返到他祖父那裏把消息告訴他，並且為再次戰鬥而修行。

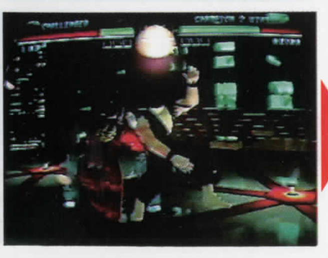
結城晶今次的攻擊比上一集霸道了不少，尤其是新招——跳山崩捶（←→＋P＋K）更甚，因為此招的起手式是可以避過某些攻擊的，而且攻擊距離又遠，攻擊判定更是中段的，所以用作突擊一流，但可惜的是其起手比較慢，要看穿並不難……而另一新招——貼山靠（←→＋P＋K＋E）則可算是閃避及攻擊的混合體，實用性十分大。

而前作中的殺着——鐵山靠則（←→→＋P＋K）改變了不少，在今集中，其出招更快速，而且比上集更易使人在擋格鐵山靠的途中造成防禦崩壞的效果，之後便可以再追打了。順帶一提，猛虎硬爬山（蹲下時→＋P）也是有同樣效果的。

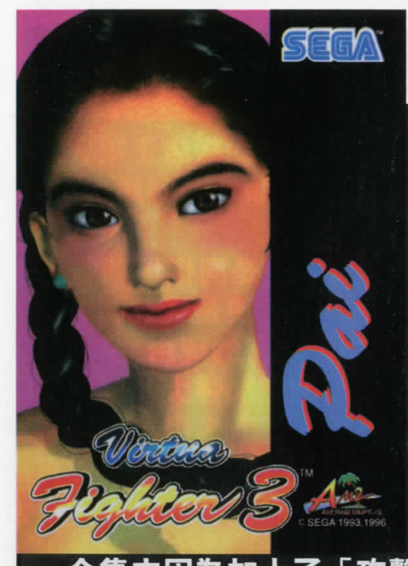
而結城晶在上集中可能是最難用得好的招式——反技在今集中也改變了不少，因為其指令改變了的關係（反中K——↙＋P＋K、反上P——←＋P＋K、反上K——←＋P＋K、反下P——↓＋P＋K、反下K——↓＋P＋K），所以較易使出，其實用性也大增。









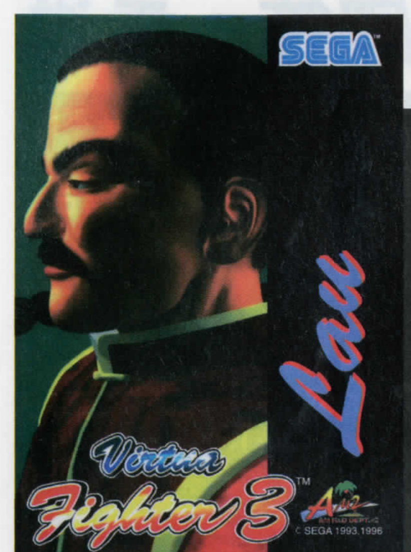
陳白——燕青拳國籍：香港

她與她的父親——陳流作了第二次的戰鬥，但她的功夫還是不夠強，其父親還是比她要強……之後，她想到一定要加緊修練，要比她那為了自己而放棄了家庭的鐵石心腸父親更加強大，亦為了自己的將來，而開始了她那在香港的動作片女星之路。

陳白在今集中的投技增加了不少，再加上她快捷的速度，可說是如虎　翼。

倒身陰掌（→→＋P＋G）在前二集中都是投擲的愧寶，因為→→這指令是等於向前衝，所以用這招作前衝的突擊投擲是必要的。而她唯一的下段投擲——燕風輪翔（敵蹲下→＋P＋K＋G）是翻過敵人頭上的招式，跟着便可以使用連續技攻擊，大多數是會全中的，而且出招又不太難，所以較為多使用。

今集中因為加上了「攻擊被擋格會有失敗動作」的系統，所以陳白的殺着——連環轉身掃腳（PPP↓K）使用時便要多加小心，因為如被擋格後是一定會中招的，所以還是使用連環背轉腳（PPP↖K）比較安全。

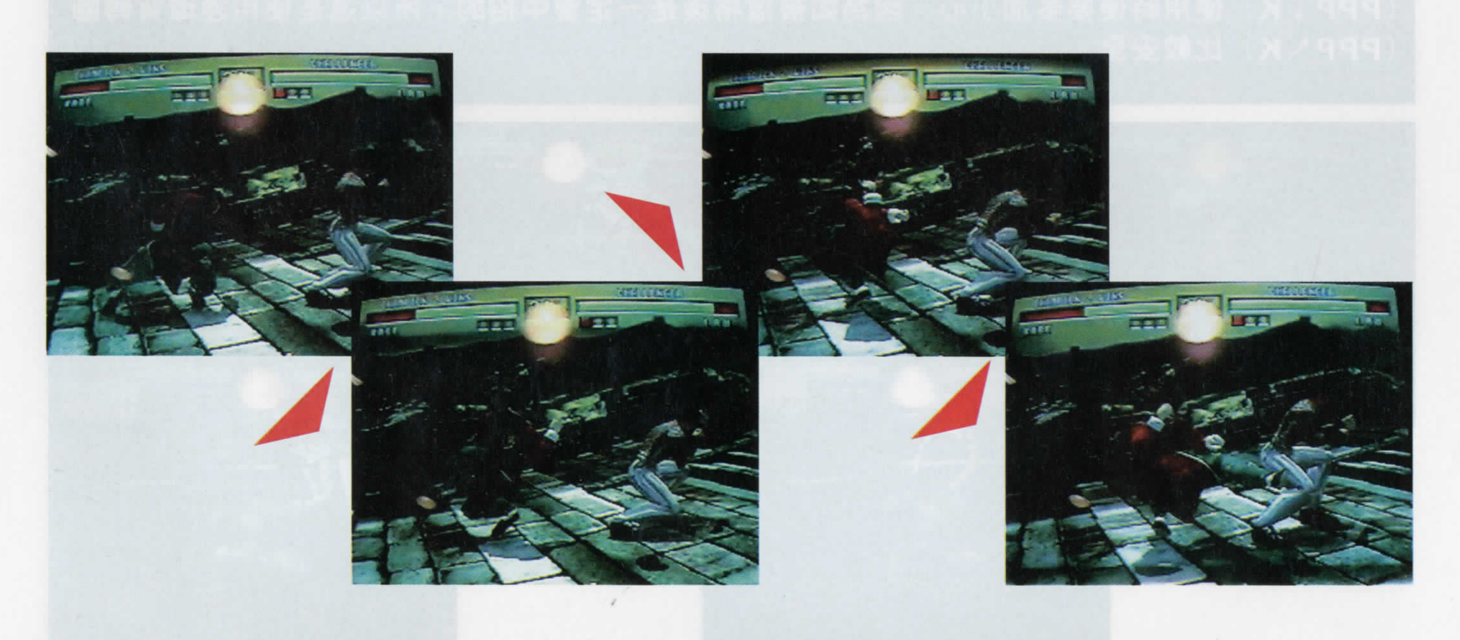


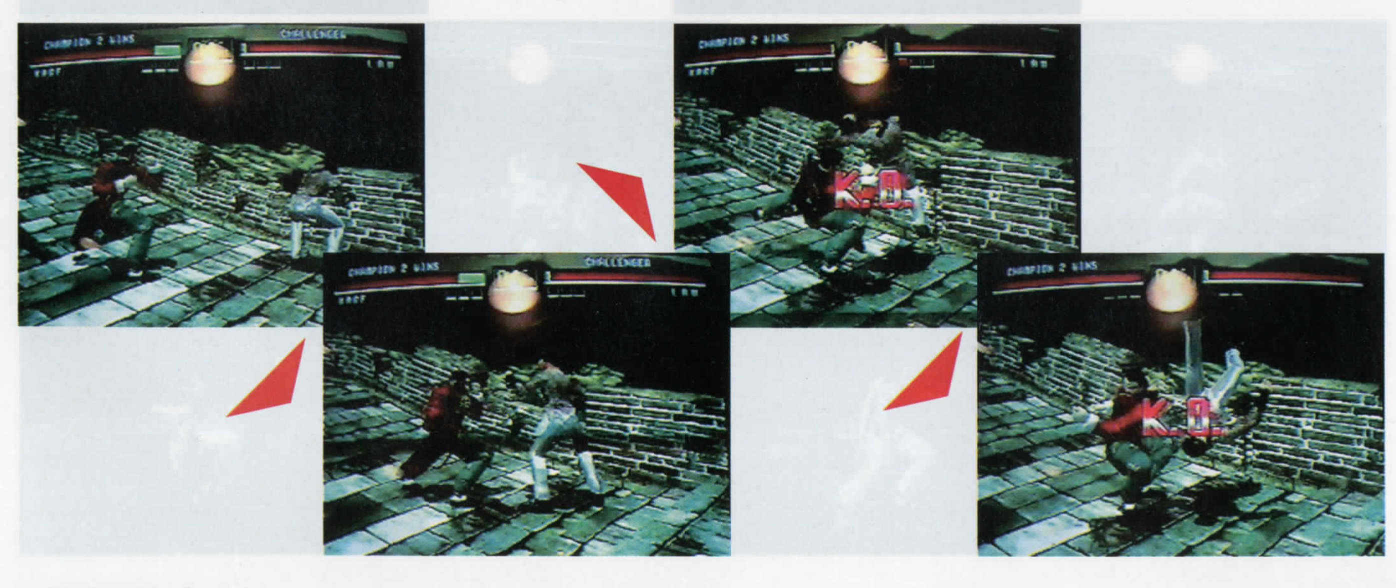
陳流——虎燕拳國籍：中國

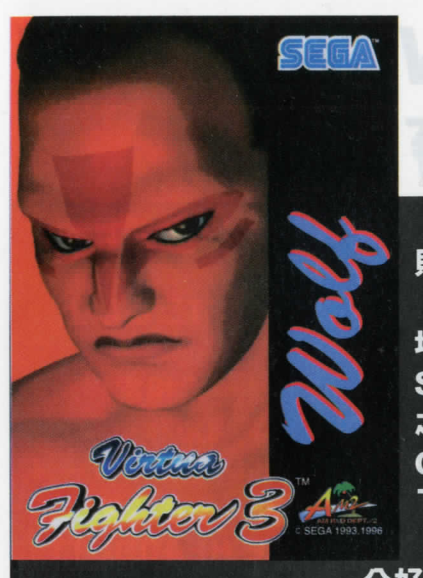
他以些微的差別僅敗給了結城晶之後，他收到他的飯店正陷入經濟困難的消息，他唯有放棄了再次到仙山修行的念頭，回到飯店裏一邊修行，一邊為救飯店而努力。

和上集一樣，他的連環轉身掃腳（PPP↓K）也是同樣地利害，十分之快速是其特點，而熟習燕旋蹴（↓+K+G）更是通往勝利的道路，因為其快速的攻擊及強大的攻擊力就是使用它的理由。

在今集中，他的投技明顯改進了不少，破壞力更加強大，新招大地倒襲（↘↘+P+G）更是他投技中最強勁的一招，多用無妨。柳手掛倒（←↓+P+G）是一種屬於令對手防禦崩壞的投技，之後可以使用連續技繼續追打。





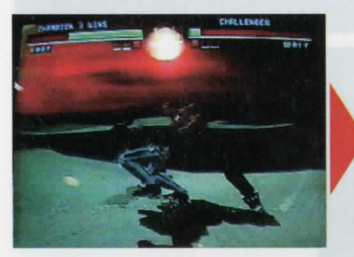


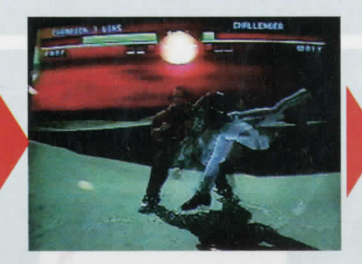
WOLF——職業摔角
國籍：加拿大

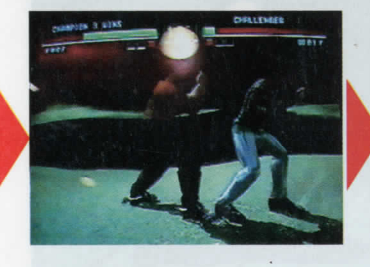
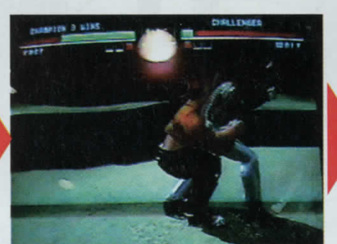
他敗給了結城晶之後，他和晶訂下誓約，一定要再戰，而他自己則回到那給大自然抱擁着的家鄉繼續修行。

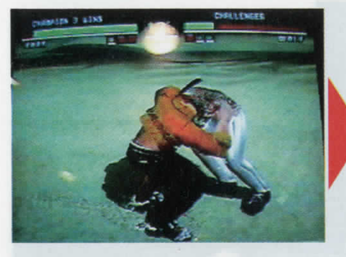
WOLF是一個使用投技的人物，原本沒什麼大不了，但由於今集增加了「E」鍵，令到能投擲的機會大增，直接地令到他強了不少。STERNAS SCREW DRIVER（↘↘＋P＋G）仍是他的最強投技之一，其容易使出及破壞力強促使有很多人仍然不繼的使用它；GIANT SWING（←↙↓↘→＋P＋G）也都是相當好用的招式，除了攻擊力強之外，此招能拖時間也是理由之一……

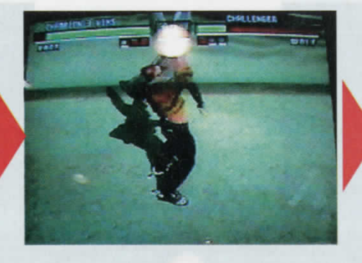
新招WRIST LOCK THROW（→↘↓↙←＋P＋G）是一招十分好用的招式，因為此招是防禦崩壞技的一種，可把對手擲到後面，然後做什麼也可以了……

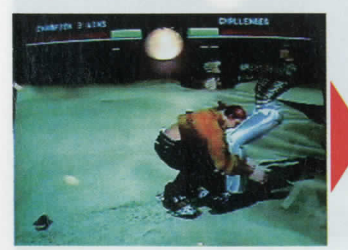




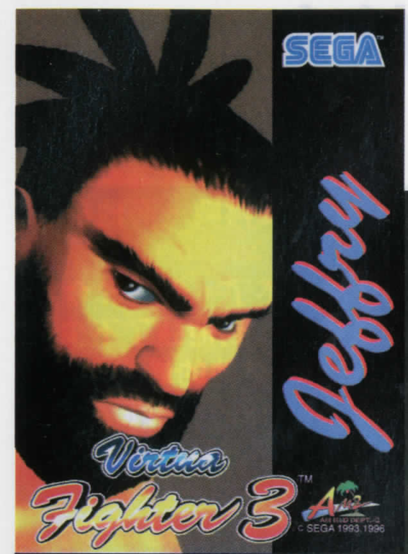











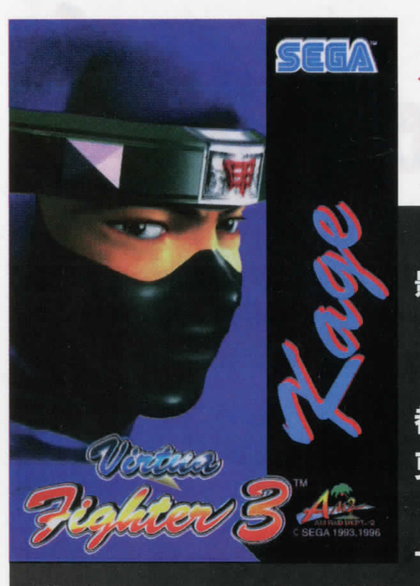
JEFFRY—PANCRATIUM

國籍：澳洲

在第一屆大會中，他並不能取得足夠的金錢去造好他所設計的船，所以，今次他定要拿到足夠的錢去完成他的理想。

他是一個投技相當　富的角色，單是下段的投技也有三種以上了，站立的更不用說了。

FRONT BACK BRAKER（←→→＋P＋G）是一招相當　用的招式，主要是因為其指令是包含着前衝的關係，令其可以作突進攻擊用。TOE KICK SPLASH MOUNTING（↓＋K擊中後↓↘→＋P＋G）是一招比較難使出的招式，難不在擊中與否，是在於輸入指令的時間掌握方面，一定要經過一番苦練。TRIPLE HEADBUTT（←→＋P＋G．→＋P＋G．→＋P＋G）是一招比較大破壞力的投技，而且又易使出，所以可以常用；但電腦的JEFFRY可以在使出這招時，其第三擊變成用腳攻擊，使出方法暫時還未肯定，有消息一定立即告訴大家。



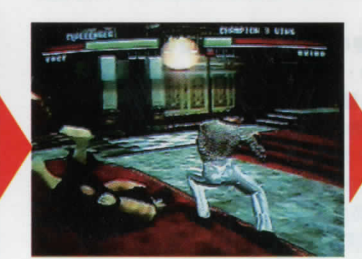
影丸——葉隱流柔術
國籍：日本

他為了去深入J 6的內部而戰鬥完結後，成功地救出了月影，然後就帶着這個完全改變了的女子，消失在他們的家鄉——「葉隱之里」裏……

他是一個投技加上快速再加連續攻擊的角色，在前二集中他都已是一個十分強的角色，在今集裏，他更有着十分大的強化，更難應付了……

新增的投技ISUNE落（弧延落（←＋P＋G）後↑＋P＋G）十分好用，除了夠華麗之外，其攻擊力也不容忽視。散彈螺旋裏蹴（PP←PK）是一招強攻型的攻擊，其上上上中的判定使很多人不能適應，而且其攻擊速度也奇快，所以這招已成為主要的攻擊招式。他的返技——小手返（←＋P＋K）的指令改變了，使能更易使出，也是直接地使到使用率上升。他那一直被很多人使用着的2 HITS攻擊（正確名稱暫未取得資料，抱歉）（←←＋K＋G・↓＋K）仍是那麼好用，出招也快了，使之成為他的另一攻擊基本。



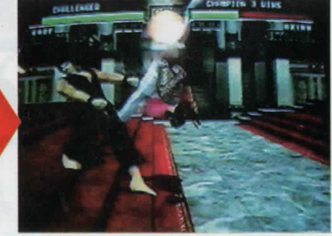










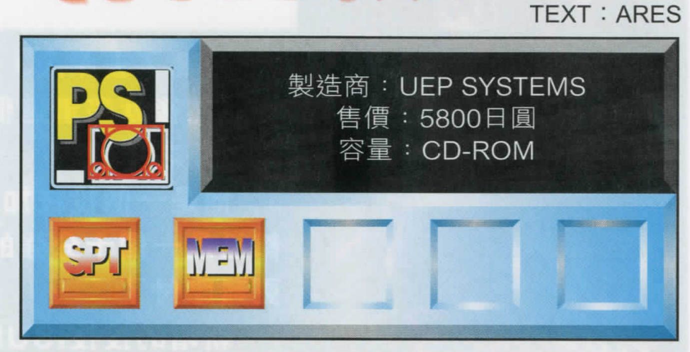







COOL BOARDERS

TEXT：ARES



由於在上期稿尾才到貨，故唯有在今期才為大家送上《COOL BOARDERS》的稿子，不過相信有細心看書的讀者們亦已在上期的遊戲評壇中得悉此遊戲是一隻佳作吧。而就遊戲本身而言，《COOL BOARDERS》的確是一隻令人眼前一亮的好作品，遊戲中玩者除要在限制時間內以最快速度完成賽段外，更要在指定的跳台上起跳及做出各種難度動作來取分，可說是易學難精，故在正式攻略前編者便先向大家說說如何在空中做出花式及一些取分的關鍵。

基本搶分法

正如上文所說，遊戲中最基本的目的便是在限制時間內完成賽段，但即使有多快亦不能取得高分的，因為遊戲中取得好成績的關鍵便在於在指定的跳台起跳及做出各種難度動作。就基本程序，簡單來說是：1)與跳台及彈射方向成直線。2）緊按跳掣及方向桿貯跳力及決定轉體方向及其回旋力，基本上是越貯得耐越好，但要記着按跳掣後人物是不能轉向的。3）在起跳點放跳掣令人物跳起。4）當人物跳起的同時輸入及緊按「按板動作」的指令取得更高分數。5）當騰空動作完成後便放開按板的掣讓人物安全着陸，如太遲放手的話便會令人物沒有足夠時間放直身體降落，變成滾地葫蘆，那麼即使做出甚麼動作也沒有用，因此遊戲中玩者切忌貪心。

至於在按板動作的指令效果上，讀者便可參考附圖，不過先要明白一些細節。在選人物時，其實男女的分別便是其滑行姿勢，男的是「REGULAR STANCE」即左腳前右腳後，女性則是「GOOFY STANCE」，右腳前左腳後。至於滑行時一直保持開始時的方向即板頭向前便稱為「NORMAL」，而轉向後變成板尾向前滑便稱為「FAKIE」。此外，「按板」除可得到更多分數外更可用以令人物着陸時以前向，即最安全的着陸，最後，根據以上玩者亦應知道遊戲是以甚麼來計算分數，以作出各種狀態的控制來取分，而當中便有：進入跳台速度（越快越高分）、是否由自己起跳（自己起跳有分加）、跳起時的體勢（即前後腳問題，如與開始比賽時相反便會加分）、騰空轉體的回轉度數（越大越高分）、直向回轉（即前、後翻）圈數（越多越高分）、控板動作的難度（見附表）、按板的持續時間（越耐越高分）、着陸後與跳台的距離（越遠越高分）、着陸時板頭是否前向（越向正前越高分）。

	REGULAR STANCE		GOOFY STANCE	
	NORMAL	FAKIE	NORMAL	FAKIE
TALE GRAB 指令：R1 難度：★				
INDY GRAB 指令：↑＋R1 難度：★★				
MUTE GRAB 指令：↓＋R1 難度：★★				
STALE FISH GRAB 指令：↑↑＋R1 難度：★★★				
MELANCHOLY GRAB 指令：↓↓＋R1 難度：★★★				

炒人後的速度回復



回於遊戲中的是人不是車，故遊戲中是沒有油門或加速的按鈕的，速度的提升純綷依靠雪波的斜度及人物自然的滑下。至於如不幸因炒人或轉向過大而令速度減低，那麼玩者便可按數次×鍵即跳掣來回復速度。同樣地，在一-些斜度大的地方亦可以此來增加速及以跳到空中來縮短行走距離。

有多三塊板



於遊戲中是有三條賽道的，分別是「NOVICE」、「ADVANCED」及「EXPERT」，如玩者於任何一條賽道取得最快完成時間、最高總合總分及最高動作總分三項最高成績便可取得該條賽道的隱藏雪板，即玩者如三條賽道均完全勝出即爆機後便可取得三塊隱藏滑雪板。





隱藏賽道

基本上當玩者爆了三條賽道及在ENDING後再進入遊戲，遊戲除會多了三塊隱藏滑雪板供選擇外，同時亦會順便多了一條隱藏賽道「SPECIAL」。在玩過這條賽道後，玩者便會領略到何謂黐線，不過玩者如「有幸」取得這條賽道的總冠軍後，只要再輸入一個指令便會有有趣的事情發生。



NOVICE



1）一開始便會遇到跳台，故開始時便先緊按跳掣及待人物穩定時開始緊按方向桿。



2）着陸後要準備左轉入左彎。



3）轉彎後要立刻修正航道及在看到跳台的藍色頂時按掣準備。



4）在跳台着陸後要立刻向左面轉向以好角度入左彎。



5）之後的V形雪波要盡早以中線前進及最遲在看到跳台頂時準備起跳。



6）同樣在着陸後立刻轉向左面入左彎。



7）之後的懸崖以右入左再入右入來縮短航道。



8）在這裏最好貼着右面即內彎的石崖前進。



9）右面的跳台4要以右向左的方向準備進入及起跳。



10）由於跳台後是一左彎，故「9」的進行方向是必需的，否則……



11）跳台4及5是一氣呵成的，在跳台4落地後便要立刻準備跳台5。





12）跳台5後便沒有跳台，故在着陸後便完全以速度為前題。



13）在看到這裏時便要準備轉右彎及貼着右面前進。



14）通過這右彎後的航道要在中間偏右。



15）石群的處理其實不難，只要入到好線便可，先是貼着右面石柱的左面進入。

16）在第一條石柱左面進入的同時要稍向右轉貼着第二條石柱的右面進入。



17）之後再稍為左轉以左向的航道在第三、四石柱之間穿過。



18）通過石群後是有一跳台的，由於不是取分跳台，加上落下後要轉左，故不用起跳，以溜下及立刻左向更有效。



19）經過石橋後便看到終點，但要小心航道以免碰到橋躉臨尾香。

ADVANCED



1）開始後會進入山洞，洞中會有石柱，處理是先貼着第一條右面石柱的左面進入，通過後要立刻稍為左轉。



2）之後以立刻再稍左轉貼着左面石柱的右面進入。



3）最後稍為右向貼着右面石柱的左面進入，之後要左轉及貼着左面石柱的右面以左向通過。



4）通過石柱後是一左彎，要在這裏立刻減速，否則會飛落懸崖，同時左轉後的一段是不會加速的，因此盡量避免無謂的轉向。



5）當看到跳台頂時便要立刻準備起跳。



6）在跳台2後的左彎後便可看到分支路，右面是快路但難度高，左面是減路但難度較易。



7）如選右路的話，在進入後便要保持在右面的懸崖邊，因為左面有石突出，一接便會飛街。



8）在這裏以稍為右向準備在跳台3A起跳。



9）由於落地後左面會有一大石突出，一撞便會飛街，因此稍為右向跳3A是必需的，如不能的話在着地後便要拼死減速。



10）之後又有石群，先靠左貼着左面第一塊石通過。



11）跟着貼着中間石頭的左面通過。



12）最後貼着左面石頭的右面及以稍右向準備在前方兩石間起跳通過跳台4A。



13）通過跳台4A後及落地後又有兩條路，但左面的其實不是路而是懸崖，故定要進入右路。



14）在右彎後便立刻看到跳台5的頂，故要立刻準備起跳。



15）經過兩個雪窩後便會有一連串的高速左右複合彎，如應付不來可強行減速。



16）之後在一左向雪窩後便會有一直路，但盡頭是必須起跳的一般跳台，在取得偏左的航度後便要準備起跳。



17）最後通道三度門後便完成賽道，至於門的位置是左、右、中。



18）在分支路如選右面便要在這裏先靠右行及在遠處看到跳台3B時取直線及準備，否則會沒有力度做動作，因此在這裏如取不到好線位便會註定失敗。



19）通過跳台3B後便要靠右前進及右轉，之後要左轉及定要在這兩棵樹間右向通過及在對準跳台4B時緊按跳甩準備。

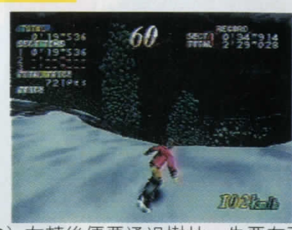


20）在跳台4B後便要右轉及下衝，最後會會合回「13」，記着選右路。

EXPERT



1）在開始後第二個左彎後便可看到跳台1在右彎後，故要立刻右向及修正航道，同時準備起跳，而在着陸後便要立刻預備右轉。



2）右轉後便要通過樹林，先要在兩樹間通過。



3）之後要在右面的樹的左面右轉切入。



4）跟着通過倒下的樹後靠右行。

5）在這裏便要稍左轉及準備右轉切入右彎。



6）最後最好貼着這樹的右面進入，以最好的路線通過。



7）在這劲左彎定要減速及貼着石崖左入。



8）速度雖慢，但目的便是以這線位進入跳台2，只要轉左後修正得快及立刻準備起跳便不會白白浪費這取分機會。



9）看！速度是慢，但由於轉體的力強及跳台夠高，因此以540度轉身加安全着地取得600多分是絕對可行的。



10）之後的路除十分斜外彎道亦刁鑽，不過大部份只要取得中線便可在中間的空隙以,近乎直線的航道穿過。



11）通過這左彎後便可看到右彎後是跳台3，可先減速貼左邊通過取得直線，要快速地與跳台成直線及準備起跳。



12）跳台3後是一右彎，除援衝區小外亦十分急，故進入時要稍為減速。



13）在這裏便要準備跳台4，但由於跳台4的高度不夠低及着地後立即有彎角，因此在這跳台不要轉體，單以速度、按板及着地己可穩取300多分。



14）於這彎同樣要先減速取得直線及準備進入跳台5。



15）在這裏便要保持在中間，那麼跟着的彎便可差不多成為直線，因此可高速直落。



16）但在這彎後便要同時左轉及減速。



17）當看到右面這突出的石頭時便要立刻減速貼左左轉及在下一彎一直貼左行。



18）在一左彎中人物會彈起，玩者應在彎心時先減速令人物彈到這位置及板頭左向。



19）再前進時只要右轉避過這彎及立刻左轉入線便只剩下一般難度的彎角。



20）最後右切進入這頗深的右彎便可完成賽道。



REAL BOUT餓狼傳說



餓狼傳說的最新作《REAL BOUT 餓狼傳說》，在附設擴張 RAM 匣帶的形式下，終於得以移植到SATURN之上，由於主要的招式已在隨GAME附送的說明書上有所記載，所以我們只會在這裏介紹各人的投技、指令技、偽技及說明書上沒有的隱藏招式。

另一點需要特別提出的，是有關CPU戰的對戰順序。事實上，遊戲中敵人的出現順序，是按着一個既定的循環來決定的，而山崎龍二、 BILLY KANE 及 GEESE 則必定會是最後三位對手，而前10戰則會按你最初所選的對手來決定，所以若是大家對某些各色感到特別難應付時，則大可利用這系統來避過這些戰鬥。

除此之外，在對電腦戰結束後，電腦是會按你的總成績來給你一個評分的，由最初的 BEGINNER FIGHTER 開始，直至最高級的 HOLY FIGHTER ，一共 8 級，想得到較高等級，便需要在每一戰中爭取高積分，由於連續技是獲取高分數所不可缺少的要素，所以今次我們會在介紹每位人物的招式時附加一招有用的連續技，希望能有助各位攻略此遊戲。



CPU 戰前 10 人對戰順序

東丈
望月雙角
ANDY BOGARD
BOB WILSON
不知火 舞
FRANCO BASH
金家藩
秦崇雷
韓虎
TERRY BOGARD
DUCK KING
秦崇秀
BLUE MARY
東丈……

CPU 戰全等級一覽表

HOLY FIGHTER
GENIUS FIGHTER
MASTER FIGHTER
ACE FIGHTER
HOPE FIGHTER
AVERAGE FIGHTER
TRAINEE FIGHTER
BEGINNER FIGHTER

連續以兩回合擊倒對手時可取得之分數

21000	45000
22000	50000
23000	55000
27000	60000
30000	70000
40000	120000



TERRY BOGARD 泰利・波格

投技

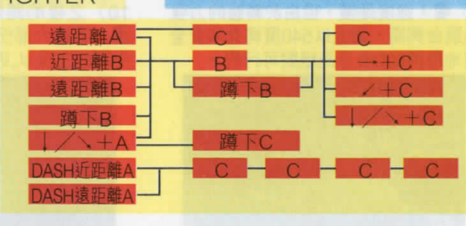
BUSTER THROW →+C

指令技

BACK SPIN KICK →+B
UPPER ↙+A
CHARGE KICK DASH中→+C

偽技

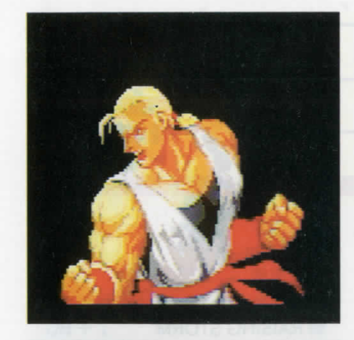
偽 POWER WAVE ↓+AB
偽 BURNING KNUCKLE →+AB
偽 POWER GEYSER +BC







◆大跳躍C→近距離站立C（2 HITS）→TRIPLE GEYSER（3 HITS）→RISING TACKLE（3 HITS）*需在版邊使用



ANDY BOGARD 安迪·波格

投技

內股　→＋C

不知火蜘蛛絡　（空中）↓↓＋C

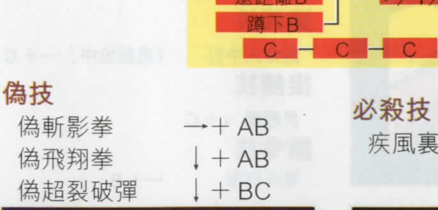
指令技

燃身蹴　→＋B

揚面　↙＋A

DOWN 攻擊

宮內彈　↓＋C



偽技

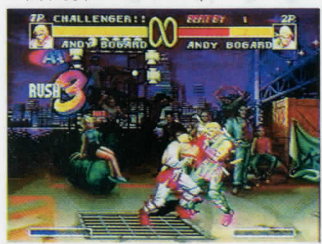
偽斬影拳　→＋AB

偽飛翔拳　↓＋AB

偽超裂破彈　↓＋BC

必殺技

疾風裏拳　（強斬影拳中）↙→＋C


◆蹲下B→蹲下B→輕按左C→昇龍彈（3 HITS）



JOE HIGASHI 東 丈

投技

JOE SPECIAL　→＋C

接觸技

膝地獄　↘＋C

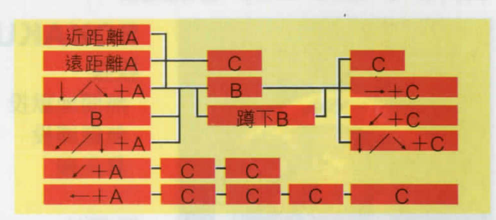
指令技

SLIDING　↘＋B

JOE SOBAT　←＋B

蹲下肘打　↙＋A

VERTICAL UPPER　←＋A



偽技

偽 HURRICANE UPPER　↓＋AB

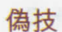
偽 SLASH KICK　→＋AB

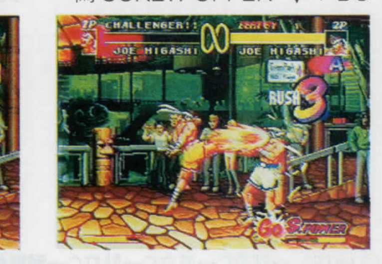
偽 TIGER KICK　←＋AB

偽 SCREW UPPER　↓＋BC

必殺技

爆裂拳 FINISH　（爆裂拳中）↓↘→＋A







◆跳躍C→近距離站立C→重SLASH KICK（2 HITS）

MAI SHIRANUI 不知火 舞

投技

風車崩·改　→＋C

夢櫻·改　（空中）↙↙↓↗↖＋C

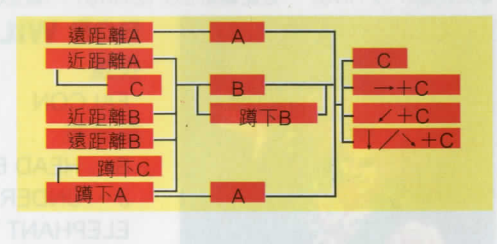
指令技

龍之舞　←＋A

背面蹴　→＋B

起身攻擊

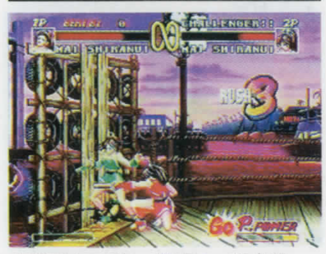
跳蹴　（起身時）C



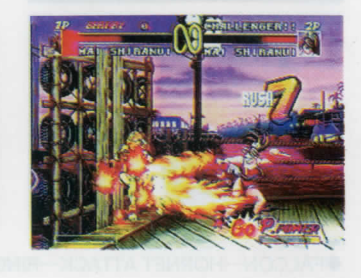
偽技

偽花碟扇　↓＋AB

偽龍炎舞　←＋AB







◆蹲下A×4次→蹲下C→龍炎舞





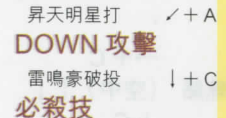
GEESE HOWARD 傑斯・候活

投技
真空投 →＋C
虎殺投 ←＋C

連攜技
絕命人中打 （虎殺投中）→＋C

接觸技
虎殺拳 ↘＋C

指令技
電光回蹴 ←＋B

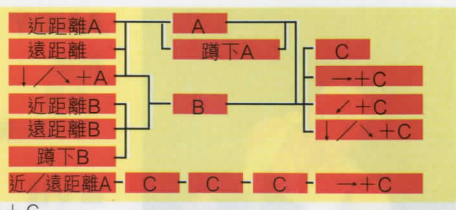


昇天明星打 ↙＋A

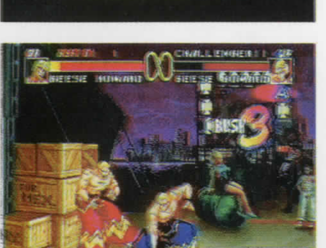
DOWN 攻擊
雷鳴豪破投 ↓＋C

必殺技
雲裏隱 近敵時↙＋C
絕命必中絞 雲裏隱↗＋C

潛在能力
DEADLY RAVE A、C、C、C、→↘↓↙←→＋A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←＋C



偽技
偽烈風拳 ↓＋AB
偽邪影拳 →＋AB
偽 RAISING STORM ↓＋BC









◆蹲下B×5→站立B→站立C→雷鳴豪破投



SOKAKU MOCHIZUKI 望月雙角

投技
無間地獄投 →＋C
無道縛投 ←＋C
昇天殺 （空中）↙／↓↙↘＋C

連攜技
地獄門 （無道縛投中）→＋C

指令技
錫杖上段打 ↙＋A

DOWN 攻擊
雷擊棍 ↓＋C

必殺技
天破 （邪棍舞中）↙＋C
拂破 （邪棍舞中）↘＋C
降破 （邪棍舞中）↗＋C
突破 （邪棍舞中）→＋C
倒破 （邪棍舞中）D

近距離A — C
遠距離A
近距離B
遠距離B
蹲下B
B
蹲下B
C
→＋C
↙＋C
↓↙↘＋C
B — →＋C — →＋C
C — C — C — C — ↓＋C

偽技
偽三角釘 ↓＋AB
偽威喝邪神障 ↓＋BC









◆大跳躍C（2 HITS）→近距離站立C（2 HITS）→站立C→站立C→站立C→邪棍舞（8 HITS）→突破



BOB WILSON 波比・威爾遜

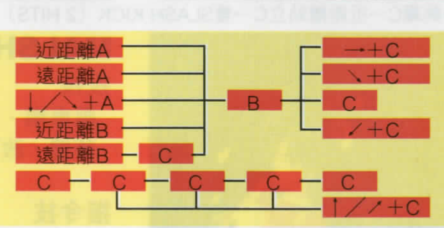
投技
FALCON →＋C

指令技
S・HEAD BUTT →＋A
J・UNDER KICK （空中）↓＋B
ELEPHANT TUSK ↙＋A

起身攻擊
BOB SOMER （起身時）C

DOWN 攻擊
RINGS FANG ↑＋C

潛在能力
WOLF FANG （MAD SPIN WOLF）中連按C



偽技
偽 MAD SPIN WOLF ↓＋BC









◆FALCON→HORNET ATTACK→RINGS FANG



HON FU 韓虎

投技

BACK FLIP →+C

接觸技

經絡亂打 ↘+C

指令技

踏進側蹴 →+B

蒼蠅拍 ↙+A

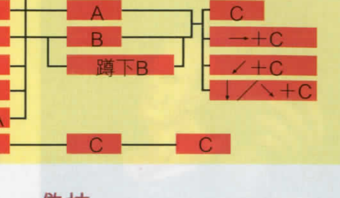
DOWN 攻擊

要害雙截棍 ↓+C

必殺技

電光急停 電光石火之地中連按B

黑龍 ←↙↓↘→+C（擊中空中對手）



偽技

偽電光石火之地 →+AB

偽制空烈火棍 ←+AB







◆蹲下B→蹲下B→輕按左下C→制空烈火棍

BLUE MARY 藍・瑪莉

投技

HEAD THROW ←+C

連攜技

ACHILLES HOLD （HEAD THROW中）→+C

指令技

DOUBLE ROLLING ←+B

ROW STREET ↘+A

起身攻擊

CLIMBING ARROW（起身時）↓↑+C

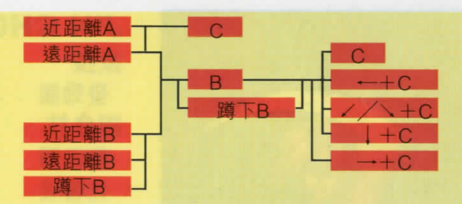
必殺技

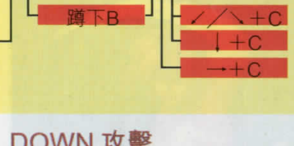
QUICK SWAY ↓↙←+A

BACK DROP

（QUICK SWAY中）←+A

FACE （BACK DROP中）←+B

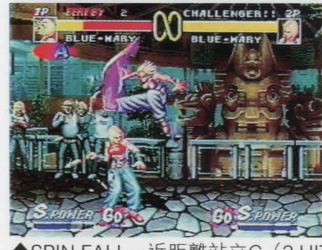


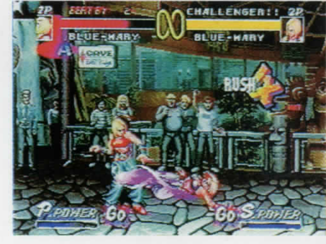


DOWN 攻擊

SPIN HEEL ATTACK

↑+C







◆SPIN FALL→近距離站立C（2 HITS）→STRAIGHT SLICER→STUN FANG

FRANCO BASH 佛蘭高・巴斯



投技

SAND BUSTER →+C

指令技

BASH TORNADO →+B

STEP AXE （前衝中）C

起身攻擊

SMASH（起身時）C

必殺技

QUICK STEP （WAVING STEP中）→B

METEOR BLACK BLOW （METEOR TACKLE後）↙→+C

DOUBLE WAVING BLOW （←↙↓↘→+D）×2

潛在能力

HARMAG EDON中追打技

直拳 ↓↘→+A

踢腳 ↓↘→+B

肩撞 ↓↘→+C

肘擊 ↓↙←+A

上段踢 ↓↙←+B

近距離A
遠距離A
蹲下B
近距離B
遠距離B
近距離A
遠距離A
B
蹲下B
C
C
C
C
C
C
↙+C
↓／＼+C
↑+C
↑+C

極限流星破 ↓↙←+C

上勾拳 →↓↘+A

轉身上段踢 →↓↘+B

橫擂踵腳 →↓↘+C

偽技

偽 METEOR SHOT ↓+AB









◆蹲下A×4次→輕DOUBLE KONG（2 HITS）



RYUJI YAMAZAKI 山崎 龍二

投技

分投 →＋C

接觸技

填滿 ↘＋C

指令技

打刺 →＋A

昇天 ↙＋A

起身攻擊

目潰（起身時）C

DOWN 攻擊

鐵之爪 ↓＋C

近／遠距離A、近距離B、遠距離B、蹲下B — B、→＋B、↓＋B — C、→＋C、↓↙←＋C、↙＋C

近／遠距離A、近距離B、遠距離B — C C、→＋C、C — ←＋C、C、→＋C

潛在能力

4段龍二鑽（2 HITS） 狂虐龍二鑽後1秒中連按8次C掣

4段龍二鑽（3 HITS） 狂虐龍二鑽後1秒中連按10次C掣

4段龍二鑽（4 HITS） 狂虐龍二鑽後1秒中連按16次C掣






◆蹲下B→蹲下B→站立C→制裁之匕首（2 HITS）→鐵之爪



JIN CHONSHU 秦崇秀

投技

發勁龍 →＋C

指令技

龍回頭 ↘＋C

光輪殺 →＋A

必殺技

帝王神眼拳鋼落 帝王神眼拳（B）後按A／B／C

偽技

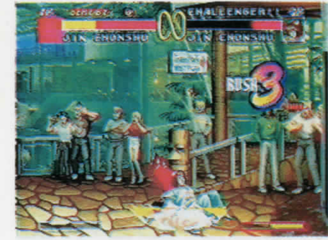
偽帝王天眼拳 ↓＋AB

偽帝王漏盡拳 ↓＋BC

近距離A、遠距離A、蹲下A — A — C、→＋C、蹲下C

近距離B、遠距離B、蹲下B — B、蹲下B





◆近距離站立C（2 HITS）→帝王神足拳

JIN CHONREI 秦崇雷

投技

發勁龍 →＋C

指令技

龍殺腳 →＋B

必殺技

遠距離帝王神足拳 →→→＋C

偽技

偽帝王天眼拳 ↓＋AB

偽帝王宿命拳 ↓＋BC

近距離A、遠距離A、蹲下A — A — C、→＋C、蹲下C

近距離B、遠距離B、蹲下B — B、蹲下B




◆大跳躍C→近距離站立C（2 HITS）→帝王神足拳



DUCK KING 德．京

投技

ROLLING THROW →＋C

NEO · BACK BREAKER（空中）↙／↓／↘＋C

指令技

NEEDLE LOW ↘＋B

MAD SPIN HAMMER ←＋A

DOWN 攻擊

SHOCKING BALL ↓＋C

偽技



偽 DUCK DANCE ↓＋BC

潛在能力

BREAK HURRICANE（DUCK DANCE 後）↓↘→↓↘＋BC

DANCING CALIBER（DUCK DANCE 後）↓↙←↓↙←＋BC

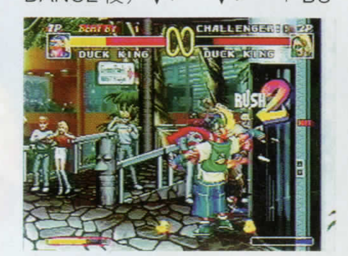
ROLLING PUNISHER（DUCK DANCE 後）←（貯）→←→＋BC

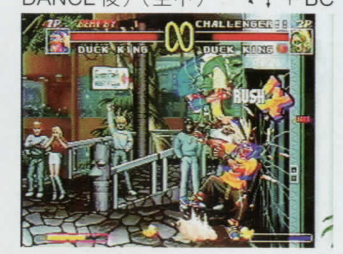
DIVING PUNISHER（DUCK DANCE 後）（空中）→↘↓＋BC

近距離A／遠距離A → 近距離A／遠距離A → B → B → C／←＋C

近距離A／遠距離A／近距離B／↙／↓＋B → B／蹲下B → C／↑＋C／←＋C







◆蹲下B→蹲下B→站立C→站立D→重HEAD SPIN ATTACK（2 HITS）



KIM KAPHWAN 金家藩

投技

體落 →＋C

指令技

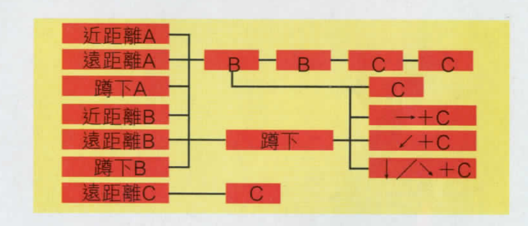
踵落 →＋B

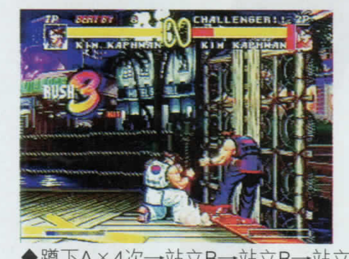
霸氣腳 AB

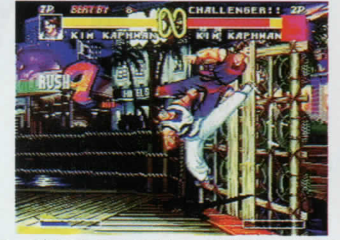
偽技

偽半月斬 →＋AB

偽鳳凰腳 ↓＋BC

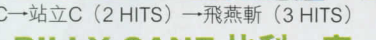












◆蹲下A×4次→站立B→站立B→站立C→站立C（2 HITS）→飛燕斬（3 HITS）



BILLY CANE 比利．京

投技

一本釣投 →＋C

接觸技

地獄落 →＋B

指令技

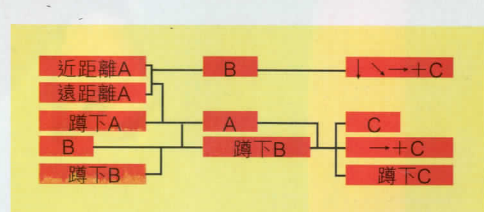
強攻中段突 →＋A

DOWN 攻擊

頭割下方擊 ↓＋C

偽技

偽強襲飛翔棍 ←＋AB







◆跳躍C→蹲下A→站立B（3 HITS）→三節棍中段打→火炎三節棍中段突

連招／對戰攻略



BY ZAC
版頭ILLUSTRATION：都係ZAC

製造商：SNK

鳴謝：COMPUTER PLAZA
星／指令魔人／XICO協力

唔係呀嘛！？

KOF '96究極有用／冇用連招！

八神庵 不知火舞 ROBERT GARCIA

LEONA：

跳前重拳打拳脊→蹲下重拳→輕GROUND SABRE→重MOON SLASHER（4 HITS）

難度：☆☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆☆☆









難度在於重拳打背脊和駁MOON SLASHER這兩下。

八神 庵：

（對手在版邊）輕驅闇炎→重琴月陰（3 HITS）

難度：☆☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆





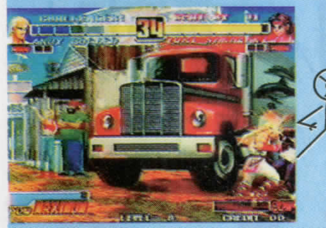


難度在於要對手會在版邊中你的驅闇炎而你又會記得立即出琴月陰。

ANDY BOGARD ：

擊壁背水掌→MAX重超裂破彈（22 HITS）

難度：☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆☆☆






若對手在版邊中擊壁背水掌，出到重超裂破彈就食硬22 HITS，若對手不在版邊中擊壁背水掌，就要用輕超裂破彈，但最多19 HITS。

蔡寶奇：

跳前重拳（2 HITS）→蹲下重拳→重龍卷疾風斬（11 HITS）

難度：☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆☆☆





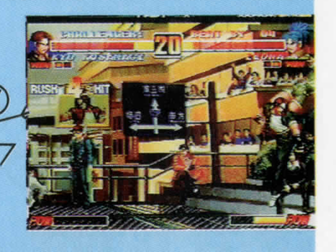

攻擊力極強，對手中一次已夠你番本有餘。

草薙 京：

荒咬→九傷→七十五式改（4 HITS）

難度：☆☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆



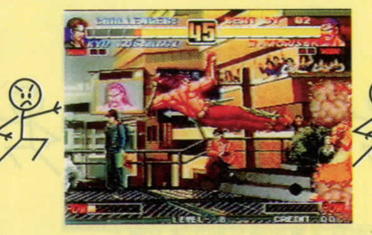
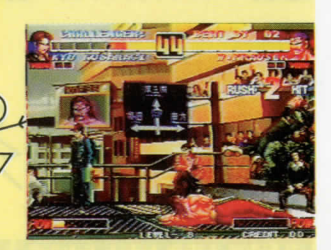
若在九傷後不駁七十五式改，可駁多一次荒咬→九傷。

WOLFGANG KRAUSER

輕BRITZ-BALL下段→重KAISER KICK（2 HITS）

難度：☆☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆



難度在於對手要在版邊中BRITZ BALL而你所站的距離又剛剛好（如圖所示）。

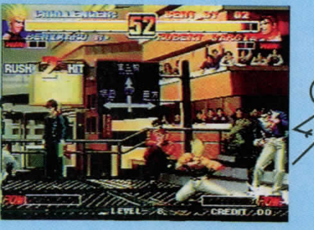


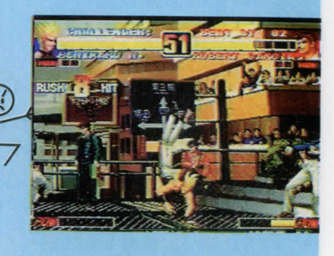
二階堂 紅丸：

跳前重腳→站立或蹲下輕腳→重真空片手駒（8 HITS）

難度：☆☆☆☆　攻擊力：☆☆☆







若對手不在版邊被擊中，就只有7 HITS。

坂崎 獠：

極限流連舞拳→重飛燕疾風腳（5 HITS）

難度：☆☆☆☆☆　攻擊力：☆☆☆☆






連舞拳後出飛燕疾風腳是難度所在，但此招除了用來娛賓以外，並沒有什麼大用途。

蔡寶奇：

重飛翔腳（對手背面着地）→蹲下輕拳→重龍卷疾風（14 HITS）

難度：☆☆☆☆☆　攻擊力：☆☆☆☆






難在要飛翔腳擊中對手後，要在對手背面着地才能成功。

ROBERT GARCIA

（對手在版邊）極限流連舞腳→跳起重腳空中追打→着地後極限流連舞腳→跳起重腳空中追打→着地……（5 HITS＋5 HITS＋……）

難度：☆☆☆　攻擊力：☆☆☆☆☆　㊟註：此乃屈招






這一招有趣在對手被空中追打後，通常都以為自己會被打DOWN，但實際上用重腳追打後，對手是會安然着地的。此時如用連舞腳，對手多會拉後擋而中招。

坂崎 百合：

跳前重腳→站立輕腳→輕百合超回轉腳（4 HITS）

難度：☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆






除了難用以外，攻擊力不外如是。

WOLFGANG KRAUSER：

輕BUITZ BALL下段（對手在版邊）→重KAISER DUAL SOBAT（2 HITS）

難度：☆☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆






難度在於出招距離須如圖示之位置，對手又要中招，而你又要在放BRITZ BALL後記得立即出KAISER DUAL SOBAT。

KING：

跳前重腳→站立輕腳→重TORNADO KICK（8 HITS）

難度：☆☆☆☆ 攻擊力：☆☆☆☆






輕腳駁重TORNADO KICK是難度所在。

八神 庵：

屑風→前緊急迴避→屑風→前緊急迴避→屑風→前……（0 HITS）

難度：☆☆☆☆ 攻擊力：冇







除了用來愚弄對手外，完全無用。

草薙京：

站立超重擊→荒咬→八錆→砌穿（2 HITS）

難度：☆☆☆☆☆　攻擊力：☆☆






用站立超重擊轟開對手，再用砌穿作DOWN攻擊。

金家藩：

輕飛翔腳（在對手背面着地）→蹲下輕拳→重飛燕斬／重空砂塵（9 HITS）

難度：☆☆☆☆☆　攻擊力：☆☆☆☆






難在飛翔腳擊中，要在對手後面着地。

八神庵：

屑風→大跳躍到對手背面→屑風→大跳躍到對手背面→屑風→大……（0 HIT）

難度：☆☆☆☆　攻擊力：冇






除了用來愚弄對手外（對手是反擊不到的），並無用處。



以勺鑽的攻擊來愚弄對手！

八神庵

對戰攻略

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→ (a) →輕焚鬼炎（近身時）
(b) →琴月陰→輕焚鬼炎
(c) →葵花（近身時）
(d) →站立超重擊（近身時）
(e) →八稚女→輕焚鬼炎
(f) →後緊急迴避→琴月陰／驅闇炎／八稚女
(g) →前緊急迴避到對手背面→屑風→輕焚鬼炎／琴月陰／八稚女／重拳→葵花
(2) 輕驅闇炎→重琴月陰→輕焚鬼炎
(3) 跳前超重擊→站立超重擊→驅闇炎

人物特點：

手長腳長，而且速度夠快，可配合多種不同的攻擊方法來令對手無所適從。

八神庵的蹲下輕腳比蹲下輕拳為快，可在近身戰時牽制對手。站立重腳夠遠，可用以「封位」用，而蹲下重腳的判定是中段。他的蹲下重拳又夠遠，可用作近身突擊用。

八神庵的超重擊，無論是在空中或站立使出，都擁有極強的判定。有時，用站立超重擊來防空的效果反比焚鬼炎好。

八神庵的前緊急迴避，動作與前衝十分相似，很多時可用來擾亂對手。



八神庵的站立重腳十分長

分析：

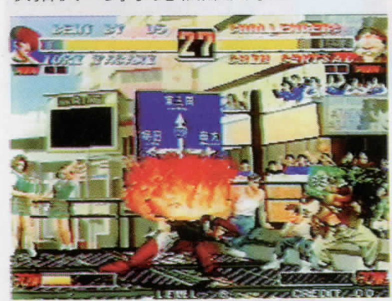
上述攻擊法（1）衍生出了7種組合（可以更多），交替使用，能令對手無所適從。正常若你衝向對手，如果對手準備反擊，（a）至（f）這六種組合便發揮作用。（a）至（d）這4種戰法可作截擊用，而（e）及（f）這兩招會先停一停或退一步，令對手的反擊落空，然後攻擊。至於（g），是對付那些死守的對手。因屑風會令對手混亂（不扣對手體力，而且又將對手丟番轉頭），故之後所加的招式會有90%機會擊中對手。

而戰法（2），適用於遠距離戰鬥，先放驅闇炎開路，再用琴月陰快速拉近雙方距離。至於之後的焚鬼炎，是用作琴月陰被擋後「補鑊」用。

招式分析：

驅闇炎：基本遠程武器，多用作遠距牽制對手。

琴月陰：出招時，八神庵會衝向對手。若站定／前衝中／後退中使出，便會突然衝向對手，用來「陰」對手十分好用。而且收招快，對手比較難反擊。



八稚女也可避開鎮元齋的超必！

葵花：與琴月陰一樣，也可算是突進技，但速度較慢。第一擊可作防空，而第三擊是中段攻擊，即蹲下擋不到。但今集，葵花不能像上集一般吊死對手，只可以葵花（2段）→焚鬼炎。

焚鬼炎：攻擊範圍大，輕焚鬼炎又夠快，是很好用的一招。此招的特點是：起手時（蹲下動作）是無敵狀態（即可透嘢），出招時（伸直身動作）時可格開對手的攻擊，所以若用來防空，則越遲出招越好。





焚鬼炎既有無敵時間，亦可格開對手的攻擊

屑風：用來擾亂對手，因此招不扣對方體力，但會將對手丟番轉頭，很多時對手中招後會趕不及將控桿拉到正確方向來擋。





屑風將對手投向反方向，但無攻擊力。對手在未企定前是不能擋格的

八稚女：超必殺技，可憑起手時那一下閃光的無敵時間來透過對手的攻擊。而MAX的八稚女更可怕，除了飛行道可截擊或硬擋外，一碰到便會中招！另外，八稚女更可避過不知火舞及KING的飛行道具。

見招拆招！

對昇系：



打昇

即草薙京的焚鬼炎、坂崎獠的虎砲等對空招式。若跳過去對手用昇系攻擊防空，那便用空中超重擊轟他(即所謂「打昇」)吧！因為就算一起中招，對手也會被扣去多些體力的。

對突進技：

即如不知火舞的必殺忍蜂、KING的MIRAGE KICK、草薙京的琴月陽等前衝突擊招式、對付方法一是先擋之，然後用站立超重擊或輕焚鬼炎反擊；一是用輕焚鬼炎截擊。但對於八神庵的琴月陰，就是好先擋格，再用輕焚鬼炎反擊。

空中戰：

與對手一起跳前展開空戰，如果你是先跳的一方，除了對ANDY、GEESE、KING這些空中超重擊是由上而下的人物外，對其餘的人物均可用空中超重擊將其轟落。對ANDY、GEESE及KING，可用空中輕腳或重腳。如你是遲跳的一方，可用跳起輕腳反擊，但一定要在跳起時立即使出才有效。

防守：



焚鬼炎截擊

若對手使出空中必殺技，如雅典娜的PHOENIX ARROW、ROBERT的燕龍神腳等在空中直插而下的必殺技，可用焚鬼炎或立即跳前使出超重擊將之截擊。

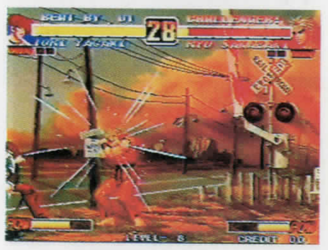
若對手跳過來，不論如何，皆可用焚鬼炎或站立超重擊對付之，但要視乎相方距離而定(超重擊攻擊距離較焚鬼炎為短)。

對亂舞系：

有時，對手會在「見紅」後使出亂舞系招式連發，如坂崎獠、ROBERT、八神庵、坂崎百合等。首先請記住：亂舞系招式擋格了也不會扣體力，與擋必殺技不同。當對手連續幾次亂舞系超必殺技後，在擋格後便立即用站立超重擊反擊(因為夠遠而且又夠快)，那麼對手便會被轟飛。若他還再用連發亂舞，那麼你想輸都難。









被對手以連發亂舞屈，在他出招時可用超重擊反擊

特別難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER



WOLF GANG的BRITZ BALL空隙較大

人用的WOFGANG好喜歡用上段下段BRITZ BALL RANDOM連發，如被打至見紅更會KAISER WAVE連發。針對這種戰法，便只有在一開始時便跳過去搶攻，再向之保持近身戰，那麼他便有沒有機會放波，而且八神庵的速度較快，對手很難再組織攻勢，只得死守／死擋。這樣，就算將他打至見紅，他也出不了KAISER WAVE。

GEESE HOWARD



前緊急迴避避疾風拳

對手常用的戰法，不外乎跳前跳後疾風拳。要對付這種戰法，可用回對付WOLFGANG的方法：速戰，而且是近身戰。只要你不停跳過去用超重擊，你便能奪去制空權。在地上是使不出疾風拳的。奇怪的是，很多用者用GEESE都不大會用觸身投上段的，這會使跳前超重擊戰法有利得多。就算你遇着一個會用觸身投上段的GGESE，只要你跳過去時不出招，那他的觸身投上段便會落空，讓你為所欲為的了。若被疾風拳屈時該怎辦？可用前緊急迴避避過他的疾風拳兼閃至他身後，又或在他使出疾風拳時用八稚女透了他便行。

跳過去不出招，令他的觸身投上段落空

LEONA



這時可以打LEONA

人用LEONA的戰法，多是拉遠距離，再不停放BALTIC LAUNCHER。留意的是BALTIC LAUNCHER在出招中(即LEONA姐在「呀～～」地叫時)，是可擊中LEONA而又不被那光球擊中的。所以只消拉近距離，LEONA便不能使出BALTIC LAUNCHER的了(廢了武功)。若LEONA不出BALTIC LAUNCHER，改出MOON SLASHER又如何？跳過去用超重擊轟她隻手便行。

瞄準來打MOON SLASHER

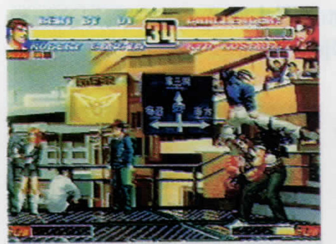


人物特點：

ROBERT的速度高，而且手長腳長，可以輕易地控制戰況。他的輕拳較輕腳為快，蹲下重拳是上勾拳，可用作防空。至於重腳，無論站立或蹲下都極長，用以封位就十分好用。另外，他的超重擊，在空中使出，因攻擊範圍較遠，故可在對手於空中的攻擊範圍外打到對手。而站立超重擊，則是跳起轉身一腳，除了範圍遠外，更可避開對手的下段攻擊如掃腳）。


ROBERT的站立重腳攻擊範圍遠


站立超重擊可避過對手的下段攻擊




踢頭→連舞腳，之後自由發揮




對付死擋派有效之戰法

基本攻擊：

（1）前衝向對手→（a）飛燕旋風腳
（b）後緊急迴避→飛燕旋風腳
（c）極限流連舞腳（近身）→空中追打
（d）前緊急迴避至對手背面→極限流連舞腳→空中追打
（e）霸王翔吼拳
（f）龍虎亂舞

（2）跳前重腳→飛燕龍神腳→（a）飛燕旋風腳
（b）霸王翔吼拳
（c）龍虎亂舞

（3）跳前重腳→極限流連舞腳→空中追打

分析：


令到對手的反擊落空，便能為所欲為了

若你衝向對手，如果對手準備反擊，1(a)、1(b)、1(e)及1(f)這4種戰法便產生作用。這4種戰法都先會停一停再攻向對手，故便能令對手的反擊落空，然後反擊。若對手是死檔派，戰法1(c)1(d)就是用來對付他們的了，而且連舞腳加空中追打的攻擊力又夠強，效果令人滿意。

至於戰法2(a)—(c)，則是從戰法(1)系列所衍生出來的戰法。用意是用飛燕龍神腳引對手後反擊，達至截擊的效果。而戰法(3)，則可當作連招來使用。

如將上述各戰法交替使用，已可大致上控制了整個戰局的了。

招式分析：

龍擊拳：攻擊範圍只在拳頭前方的「氣球」上，範圍雖小，但卻會維持一段不少的時間才消失，所以很多時可以陰到對手的，若對手後想立即反擊，可用輕龍牙或用龍虎亂舞截擊。另外，重龍擊拳在出招時是會先行一步才出的。

龍牙：傳統的昇系對空技。出招時可格開對手攻擊，但格開對手攻擊的時間不及焚鬼炎般長。

飛燕轉風腳：突進技，而出招時雙腳離地，可用來陰對手的掃腳。若被擋格，如對手想立即反擊，使用龍牙作截擊。

飛燕龍神腳：重飛燕龍神腳會在空中先停一下，再以近乎45度角向上插去（輕的則約30度角向下插）。可用作牽制攻擊，又或利用出招時的滯空時間來令對手的對空技落空，然後反擊。比較「茅」的用法是以輕飛燕龍神腳在對手面前着地，然後用極限流連舞腳。

極限流連舞腳：可算是指令投，先近身踢對手4腳，然後對手便會飛開。在此招後可接輕龍


對手站在這個位置，龍擊拳便會擊不中




龍牙也可格開對手的攻擊


飛燕龍神腳之妙用





陰人中亂舞之實例

擊拳／龍牙，又或可跳前用輕拳／輕腳／重拳／重腳／超重擊追打。其中以連舞腳→空中超重擊攻擊力最強。

龍虎亂舞：出招時是無敵狀態（出招閃光時），但如對手擋了，對手是不會被扣任何體力的。輕拳使出時，ROBERT會前衝約半個畫面，而用重拳使出，ROBERT則會前衝一個畫面。有效的用法是待對手近身出招時（如擋了龍擊拳後立即反擊時）使出，先用出招的無敵時間避開對手攻擊，再在對手收招時擊中對手。平時有16 HITS，MAX狀態下則有28 HITS。

霸王翔吼拳：俗稱「大波」，出招時的一閃也是無敵。用輕拳及重拳使出的分別是速度方面：輕拳較慢，重拳較快。通常都會與龍虎亂舞配合使出：霸王翔吼拳連發→對手跳過來攻擊→龍虎亂舞。有效的用法，可參考上述龍亂舞之有效用法，或先不停使出龍虎亂舞，再然在對手擋格最後使霸王翔吼拳，那麼，想反擊的對手便會照單全收。



霸王翔風拳連發可牽制對手

見招拆招！

對昇系：



用飛燕龍神腳令對手的對空技落空

即TERRY的RISING TACKLE、八神庵的焚鬼炎等對空招式。若跳過去對手用昇系攻擊防空，那便可用空中重腳來「打昇」。但當然，你的重腳要跳中對手的身體位置才行。或利用出招時的滯空時間來令對手的對空技落空，然後反擊。

對突進技：

即如JOE的SLASH KICK、坂崎百合的百合超拳等招式。通常可用龍牙截擊，但較有效的方法，就是在擋格後用極限流連舞腳→空中追打。

空中戰：

因ROBERT的空中超重擊夠長，故可在空戰時用空中超重擊。但若果你是遲跳的一方，用跳起輕腳會較有效，但一定要一起跳就出招。

防守：

若對手使出空中必殺技，如KING的SUPRISE ROSE、RALF的急降下爆彈拳等在空中插下來的必殺技，可用龍牙或立即跳前出超重擊將之截擊。

若對手跳過來攻擊，可用龍牙或跳前超重擊截擊。又或在檔格後用極限流連舞腳→空中追打還擊。





擋完又用連舞腳

對遠程飛行道具：

即不知火舞、八神庵、WOLFGANF、KING、雅典娜、椎拳崇這幾名「有波放，又到畫面尾」的人，若遇着對手用上述人物而又想用放波來牽制你的話，便只好跳過去搶攻，再拉近距離，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER

人用的WOLFGANG好喜歡用連發上下段BRITZ BALL來牽制對手，見紅時更會連放KAISER WAVE。要破這種戰法，便只有一開始便搶攻，再與之保持近身戰，那他便沒有放波的機會。而且ROBERT的速度遠勝WOLFGANG，對手便很難組織攻勢，只得死守／死擋（死擋就用連舞腳對付之！）。就這樣，你便能控制戰局，廢佢武功了。



打埋身，WOLF GANG冇得惡

GEESE HOWARD



前緊急迴避避疾風拳

對手常用的戰法，不外乎跳前跳後疾風拳。要對付這種戰法，可用回對付WOLFGANG之戰法：速戰，而且是近身戰。只要你不停戰過去搶攻。你便能奪去制空權（在地面上GEESE是出不到疾風拳的）。奇怪的是，很多GEESE用家是不大會出觸身投上段作防空用的。這使跳前搶攻戰法有利得多，就算你遇着一個會用觸身投上段的GEESE，只要跳過去時不作攻擊或用燕龍神腳，便能使他的觸身投上段落空。若被他的疾風拳所屈，可在他出招時用前緊急迴避避過他的疾風拳兼閃至他身後，或在他出招時用龍虎亂舞透了他便行。

跳過去不出招令對手的觸身投上段落空

LEONA



這個時候是可以打中LEONA的

人用LEONA的戰法，多是拉遠距離，再不停放BALTIC LAUNCHER。留意的是BALTIC LAUNCHER在出招中（即LEONA姐在「呀～～」地叫時），是可擊中LEONA而又不被那光球擊中的，所以只消拉近距離，LEONA便不能便出BALTIC LAUNCHER的了（廢了武功。若LEONA不出BALTIC LAUNCHER，改出MOON SLASHER又如何？跳過去用超重擊或重腳轟她隻手便行。又或用飛燕龍神腳令她的MOON SLASHER落空也行。



打MOON SLASHER

用飛燕龍神腳令她的MOON SLASHER落空



用速度來決勝負！不知火舞 對戰攻略

基本攻擊：

（1）前衝向對手→（a）飛翔炎陣
（b）必殺忍蜂
（c）超必殺忍蜂
（d）龍炎舞
（2）前衝向對手→後緊急迴避→（a）花蝶扇
（b）必殺忍蜂
（c）超必殺忍蜂
（3）前衝向對手→前緊急迴避至對手背面→超必殺忍蜂
（4）花蝶扇→必殺忍蜂／超必殺忍蜂→飛翔龍炎陣
（5）跳前重腳→蹲下重拳→重龍炎舞

分析：

戰法1(a)—(d)都在對手準備反擊時產生作用。而1(b)—(d)在出招時會先停一停才出招，故可令對手的反擊落空，然後反擊，其作用與戰法2(a)—(c)大致相同。

至於戰法(3)，當你用後緊急迴避達到對手背面時，對手多數都會反擊，但由於超必殺忍蜂出招的一瞬是無敵的，故可避過對手的攻擊而擊中對手。


先令對手的攻擊落空，然後攻擊


閃到對手背面再進攻

人物特點：

速度快，能擾亂對手視線。她的輕拳，無論站立使出或蹲下使出，都比較長（站立時有扇輔助，蹲下則用「尾巴」），可用以封位。特別值得一提的，是她擁有空中投，在空戰中是極其有利的。另外，她是有三角跳的。


不知火舞有空中投




不知火舞的站立及蹲下輕拳都很長

而戰法(4)，其用意是在對手跳過花蝶扇時用必殺忍蜂或超必殺忍蜂截擊的，故最後的飛翔龍炎陣是在對手格後作「補鑊」用的。

最後的戰法(5)，則是一招普通，但攻擊力強的連招。留意的是，好多時對手如想跳起截擊，你的重腳都會變成空中投的。




攻擊力強的連招

招式分析：

花蝶扇：距離飛行道具，用作牽制用的效果不錯。

龍炎舞：中距離戰合用。值得一提的是，出招後，當火炎消失後，其攻擊判定仍在，要不知火舞完成整個動作收招企定時才會消失。故好多時可用「火尾」陰到對手的。


看似收了招，但一行前便會被火尾燒中

飛翔龍炎陣：昇系招式。其火炎判定比焚鬼炎強（即草薙京，八神庵與她鬥昇會輸），而且出招時可格開對手的攻擊（但時間不及草薙京與八神庵般長）。有一點要留意的是，若對手在地上中此招，很多時是不會倒地的，而這一招收招收得好慢，故要小心利用。

飛鼠之舞：與飛燕龍神腳一樣，是先在空中停一再以45度角插下，可利用滯空時間避過對手的對空攻擊。但若被擋了也十分「大獲」（收招慢），故要小心使用。另外，亦可作逃走用：用大跳躍到版邊作三角跳，再使出重飛鼠之舞，你便能飛到九里遠，而對手是無法追到的，除了金家藩的鳳～凰～腳！

必殺忍蜂：突進技之一，速度不算快，但出招中是掃不到腳的，但若被擋了也大鑊。

超必殺忍蜂：出招時閃光的一瞬是無敵的，平時是5 HITS，MAX態則是14 HITS。但缺點一如必殺忍蜂，被擋後只要對手一下輕拳或或腳便可反擊，要小使用。值得一提的是MAX超必殺忍蜂，出招後是離地的，故可避過對手的掃腳。




飛翔龍炎舞的起手式可格開對手的攻擊



見招拆招！

對昇系：

即草薙京的焚鬼炎、坂崎獠的虎砲等對空招式。若跳過去時對手用昇系攻擊防空，那便可用空中超重擊.重腳打昇或用空中投，但後者較難使出。也可利用飛鼠之舞的滯空時間避過對手的對空攻擊。



打昇



對突推技：

即如JOE 的SLASH KICK，坂崎百合的百合超拳等招式。可用飛翔龍炎陣截擊。

用飛翔龍炎陣截了對手的琴月陰

空中戰：

可在空戰時用空中超重擊或空中投。但若果你是遲跳的一方，可用跳起輕腳或空中超重擊，但一定要一跳就出招。亦可用空中投作截擊用。

防守：

若對手使空中必殺技，如KING的SUPRISE ROSE、RALF的急降爆彈拳等在空中插下來的必殺技，可用飛龍炎陣或立即跳前出超重擊將之截擊，又或跳起用空中投。



用飛翔龍炎陣對付空中必殺投

若對手跳過來攻擊，可用飛翔龍炎陣或跳前超重擊截擊。又或用空中投。



用空中投對付空中必殺技

對遠程飛行道具：

即不知火舞、八神庵、WOLFGANG、KING、雅典娜、椎拳崇這幾名「有波放，又到畫面尾」的人。若遇着對手用上述人物而又想用放波來牽制你的話，便只好跳過去搶攻，再拉近距離，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

WOLFGANG KRAUSER



與WOLF GANG作近身戰，利多於弊

人用的WOLFGANG好喜歡用連發上下段BRITZ BALL來住牽制，見紅時更會連放KAISER WARE。要破這種戰法，便只有一開始便搶攻，再與之保持近身戰，那他便沒有放波的機會，而且不知火舞的速度遠勝WOLFGANG，對手便很難組織攻勢，只得死守／死擋。就這樣，你便能控制戰局，廢佢武功了。

GEESE HOWARD

對手常用的戰法，不外乎跳前跳後夾疾風拳。要對付這種戰法，可用回對付WOLFGANG之戰法：速戰，而且是近身戰。只要你不停跳過去搶攻，你便能奪去制空權（在地面上GEESE是使不出疾風拳的）。奇怪的是很多GEESE用家是不大會出觸身投上段作防空用的。這使跳前搶攻戰法有利得多。就算你遇着一個會用觸身投上段的GEESE，只要跳過去時不作攻擊或用飛鼠之舞，便能使他的觸身投上段落空。若被他的疾風拳所屈，可在他出招時用前緊急迴避避過他的疾風拳兼閃至他身後，或在他出招時用超必殺忍蜂透了他便成。



前緊急迴避避疾風拳



跳過去不出招令其觸身投上段落空

LEONA

人用LEONA的戰法，多是拉遠距離，再不停放BALTIC LAUNCHER。留意的是BALTIC LAUNCH在出招中（即LEONA姐在「呀～～」地叫時），是可擊中LEONA而又不被那光球擊中的。所以只消拉近距離，LEONA便不能使出BALTIC LAUNCHER的了（廢了武功）。若LEONA不出BALTIC LAUNCHER，改出MOON SLASHER又如何？跳過去用超重擊轟她隻手或在空中使出飛鼠之舞便行。



這個時候，是可打中LEONA的



用飛鼠之舞使其MOON SLASHER落空



硬打MOON SLASHER！



DARK SAVIOR

文：赤目黑龍



PARALLEL II 攻略

相信有一部份的玩者也是玩到上兩期所介紹的「PARALLEL I」而已，不過，大家又知道「PARALLEL II」的進入方法嗎？其實是非常簡單的，就如上期所說的一樣，一切是以時間來作決定的，玩者在玩序章之時，一定要控制時間，要進入「PARALLEL II」，完成時間便一定要在3分01秒和4分鐘之間，而且在第一戰之中必定要將敵人「比蘭」消滅，只要附合以上的條件便可以進入「PARALLEL II」的故事。

其實「PARALLEL I」是「PARALLEL II」故事之中龍．矢的一個夢已，所以，不同的PARALLEL其實只是以下一個遊戲之中的夢境而已。「PARALLEL II」的故事是和「PARALLEL I」完全不同的，因為龍．矢在最初的船上已將比蘭殺掉，所以，這次的目的再不是為了殺死比蘭，而是要救回在船上被比蘭的毒所附的弟弟路克。



1.龍．矢及其趕到，船長及其助手得以倖免於難。



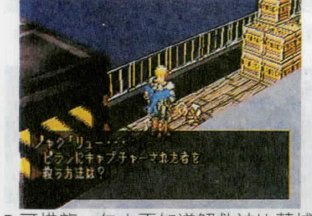
2.只要在這戰之中將「比蘭」擊倒，便可以成功的進入「PARALLEL II」。



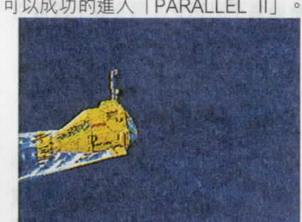
3.殺掉比蘭之後，龍．矢收到來自謝拉斯島的通訊，而且更將船上的情況一一報告。



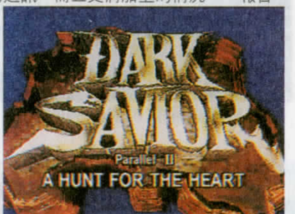
4.不得了！原來最後被比蘭捕捉的是龍．矢的弟弟路克。



5.可惜龍．矢也不知道解救被比蘭捕捉的人的方法。



6.這艏潛水艇是……



7.進入「PARALLEL II」——A HUNT FOR THE HEART



8.這對母子要在每年所長的生日才可以見面一次。



9.和「PARALLEL I」一樣，艾頓是一樣會成為逃犯的。



10.載着龍．矢的輪船終於也到達謝拉斯島。



11.在艾頓逃亡途中，一名少女「奧莉比亞」拿着重要的金屬到來。



12. 古度力京所長親自前來迎接龍．矢。



13.在這房間之中依然有所長的日記。



14.不過在「PARALLEL I」之中賣武器給龍．矢的小姐在「PARALLEL II」之中不見了。



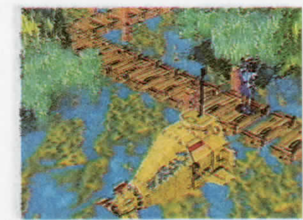
15.在醫療室之中有一個煙包。



16.龍．矢的弟弟亦是在這個療室之中等待治療，可惜連醫生也無能為力。



17.在弟弟路克的手中，龍．矢得到了新的武器。



18.從剛才的潛艇之中走出了一名女子……



19.對比蘭的怒火使龍．矢發生異變。



20.正當龍．矢被幻覺擾亂而向小童動手之時，藍玫瑰從天而降。



21.龍．矢立刻變回正常。



22.給這個囚犯一個煙包，他便會供給一些資料龍．矢，不過好像是沒有多大用途。



23.當龍．矢和酒保説話時，所長便會出現並要求龍．矢幫忙將艾頓捉回來。



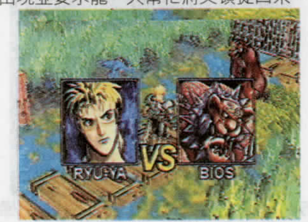
24.這時候通往地底的通道便會自動開啟。



25.穿過通道便可以到達這地方。



26.由左面前進便可以得到煙包。



27.直上便會見到第一個敵人「BIOS」。



28.小心上下移動的圓木。



29.在狄斯基利巴監城內的古度力京研究所之中，古度力京然利用比蘭剩下來的細胞製造新的生命體。



30.移動的木要特別小心，看準才跳。



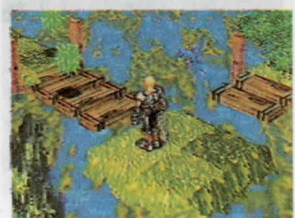
31.第二個敵人，這是強化了的「BIOS」。



32.終於也到達了目的地。



33.樹上依然有一塊肉。



34.小心移動的空雷。



35.龍．矢終於也追到了艾頓。



36.未知道真相的龍．矢，與艾頓發生戰鬥。



37.與艾頓戰鬥之後，龍．矢知道了真相，不過艾頓要先行一步，龍．矢於是一個人向着JLO的基地進發。



38.只有由這樹上才可以繼續向前行。



39.這是和「PARALLEL I」不同的路徑。



40.龍．矢要一直跳到最底的部份。



41.小心由牆中伸出來的鋸片。



42.沿梯直上便會到達這裏。



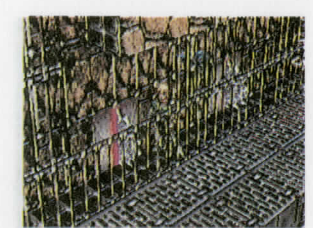
43.從這個角度看便可以看到路。



44.這些紅色的板是會跌的，所以不宜久留。

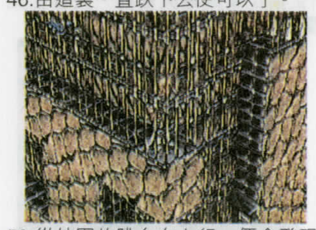

45.不過，由梯直上便會找到前進的路。

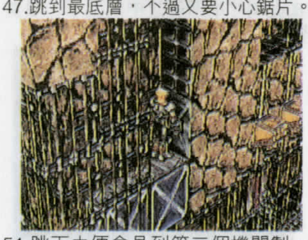

46.由這裏一直跌下去便可以了。


47.跳到最底層，不過又要小心鋸片。


48.從外圍的梯級向上跳便會發現第一個機關掣。


49.只要打一下便可以使機關向下落，而機關之上又有另一個機關的開關掣。


50.從外圍的跳台向上行，便會發現路不見了，不過……

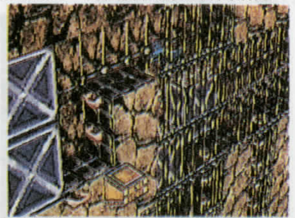

51.跳下去便會見到第三個機關掣。

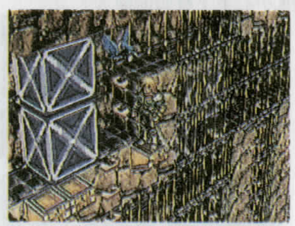

52.之後龍．矢在下方向後行，經過鋸片向上爬，再由外面的跳台向前進。

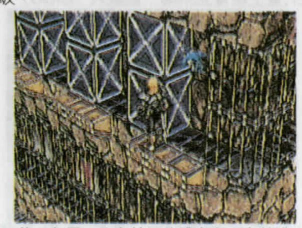

53.找到第四個機關掣。

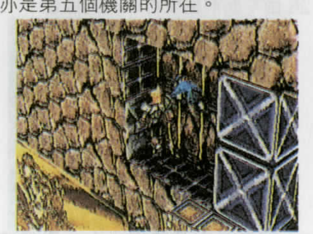

54.本來是牆的地方現在出現了梯級。

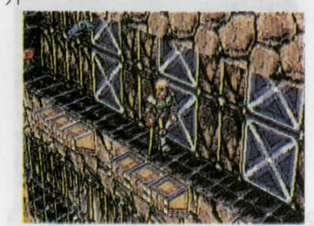

55.一直向上爬便會到達這地方，這亦是第五個機關的所在。

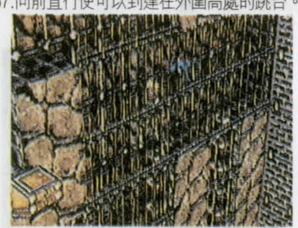

56.只要打一下便會使這個箱向上升。


57.向前直行便可以到達在外圍高處的跳台。


58.龍．矢要一直在外圍的跳台之上向前跳。


59.這是第六個機關掣。


60.效果非常明顯是……


61.這時，龍．矢便可以從這裏向下跳，


62.小心！這些紅色的板依然是會跌下來的。


63.直到進入了所長的畫像背後，龍．矢在盡頭處是可以從梯級向上爬的。


64.這樣便可以好像在「PARALLEL I」之中般回到原來的入口。

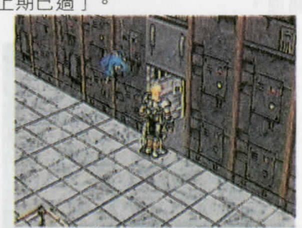

65.本來説會先行一步的艾頓竟然仍未到達，而龍．矢亦未現身，使力亞狄非常擔心


66.這裏的通過方法相信不用多講，上期已過了。


67.從力戈亞狄口中，龍．矢得知古度力京所長的真正惡行，不過，龍．矢仍不大相信。

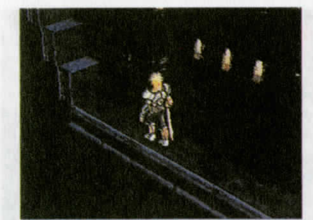

68.為了查明真相，龍．矢在這人手上取得通往地下壙山的鑰匙，前往查個究竟。

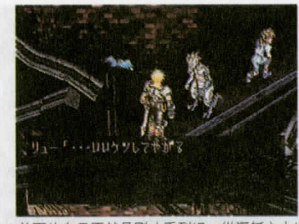

69.另一方面，在古度力京的秘密研究所之中，這種液體仍然未能成為生命體，只欠一種生物的DNA……


70.在二樓的門便是通往地下壙山的秘密通道入口。


71.這裏的通過方法和「PARALLEL I」是完全一樣的。


72.在入口之前龍．矢終於再見到艾頓，而且牠更為龍．矢打開秘密通道。

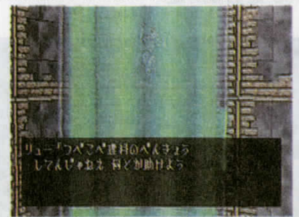

73.和「PARALLEL I」不同，這次龍．矢要向左行，不是直行。


74.前面的女子不就是剛才看到過，從潛艇之中出來的那個女子嗎？她竟然比龍．矢先到一步……


75.原來龍．矢他們現在便是在所長的研究所之上。這時，龍．矢真正相信艾頓所説的是真的。

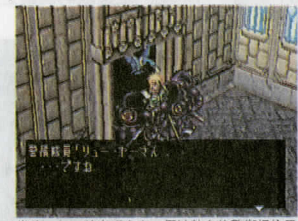

76.正當二人想回到力戈亞狄那裏之時……這裏竟然有陷阱？

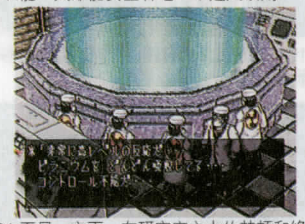

77.龍．矢雖能安全着地，不過艾頓則……

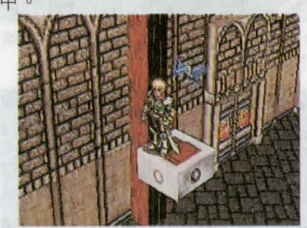

78.艾頓竟然跌入了綠色的液體之中。

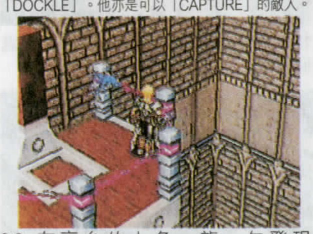


79.在研究所之中龍．矢遇上了古度力京的助手「DOCKLE」。他亦是可以「CAPTURE」的敵人。


80.當龍．矢一踏出研究室，便被數名的警衛捉住了。


81.而另一方面，在研究室之中的艾頓和綠色液體開始融合，不過似乎開始不受控制。


82.龍．矢被捉到行刑室，只有這升降台才能開動，所以……


83.在高台的上角，龍．矢發現了……


84.在另一端的高台之上，女忍者被古度力京的手下「斯加路」捉住了。


85.女忍者慘被斯加路拖以「電刑」，不過，她仍然不肯説出來這謝拉斯島的目的。

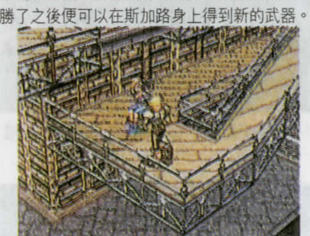

86.這頭怪物是……


87.龍．矢和斯加路展開激戰，不過，龍．矢勝了之後便可以在斯加路身上得到新的武器。


88.雖然女忍者非常不願意和這個龍．矢一同上路，不過現在她身受重傷，唯有屈就一下了。


89.至於逃走的方法，是和「PARALLEL I」之中和艾頓逃走的方法完全一樣的。

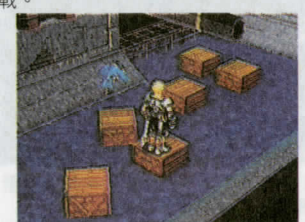

90.當然不能避免和「三隻小豬」一戰。


91.在這裏，龍．矢竟然不能將女忍者救出，所以……



92.在離開這裏之前，當然要和「JOHNSON」交手。


93.在「PARALLEL I」之中不用打的「死亡加達」，在「PARALLEL II」中是一定要打的。

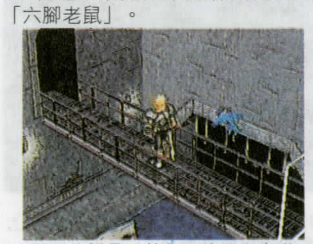

94.終於又要在地下水道之中「跳來跳去」。

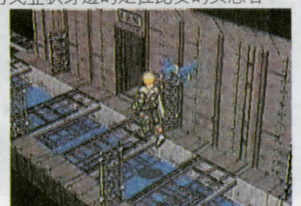

95.在地下水道之中竟有如此大的「六腳老鼠」。

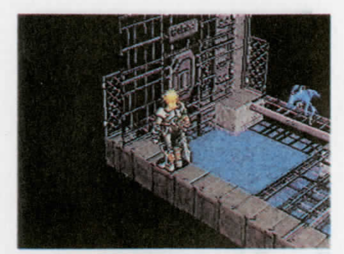

96.龍．矢終於回到JLO的基地，而在力戈亞狄身邊的是拉比安的女忍者……

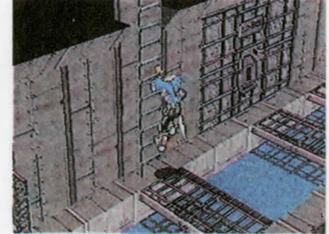

97.從地下右面的門便可以進入通往地下水道的閘門。

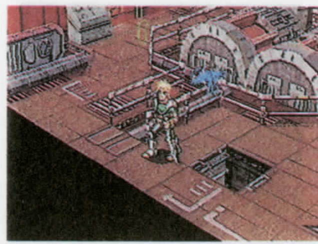

98.利用從力戈亞狄手上得到的鑰匙便可以將閘門打開。


99.下面的便是以前行過的地上水道。

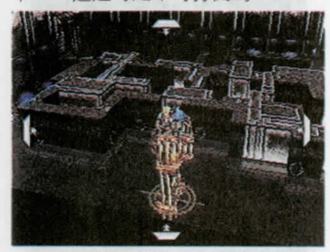

100.龍．矢只要一直向前跳便可以了，在旁邊的全不是通道。

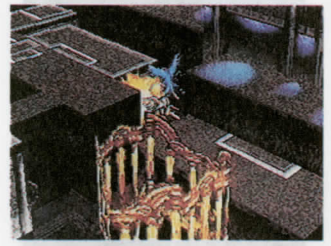

101.這道很大的閘門是遊戲的關鍵之中，一過這時是不可打開的。

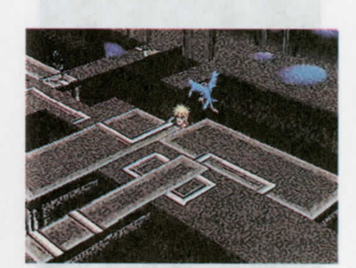

102.這便是地下水道的出口。

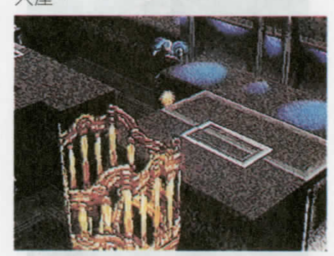

103.這個機房是……

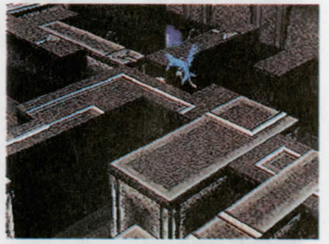

104.這華麗的房間原來是古度力京的大屋。


105.由剛才的房間直入便是一個巨大的「迷宮」。


106.通過迷宮的方法STEP 1：將這塊推開；

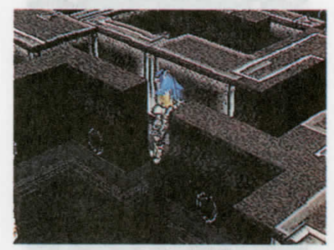

107.STEP 2：將直放的這石推兩下；


108.STEP 3：將第一塊推開的石移到這位置；


109.STEP 4：將這石向左推一下；


110.STEP 5：將第二塊推動的石再向前推到這位置；


111.STEP 6：將橫放的這塊石推到這位置，記着絕對不可以多推一下；

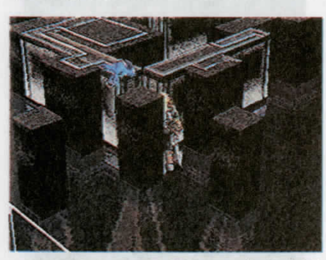

112.STEP 7：因為先前的工作，這塊石便可以這位置向前推到在這樣；

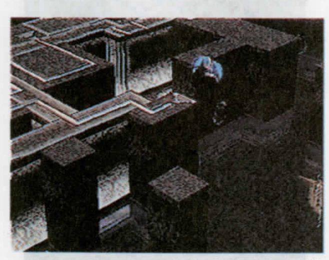

113.STEP 8：而這塊在旁的石亦可以一直推到尾；


114.STEP 9：將在左面的石向右推一下；


115.STEP 10：便可將它推到這個位置；

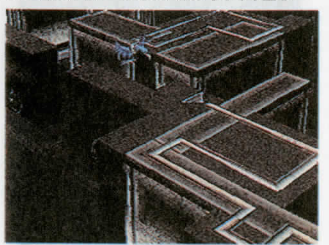

116.STEP 11：原來這塊石是可以推動的；

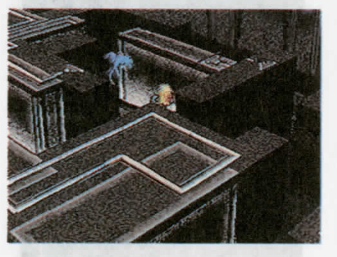

117.STEP 12：只要在116之中的那塊石被移開，這塊石便可以向左移；


118.STEP 13：而直放的這塊石要推到盡頭為止；


119.STEP 14：這塊直放的則要推至和之上的兩條線接合為止；

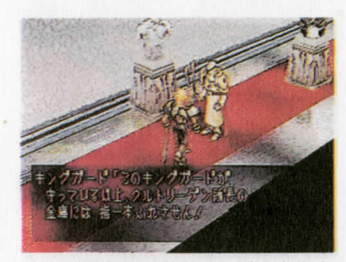

120.STEP 15：這時，便可以將在左面的石推開了；


121.STEP 16：最後便會被推至這樣子；

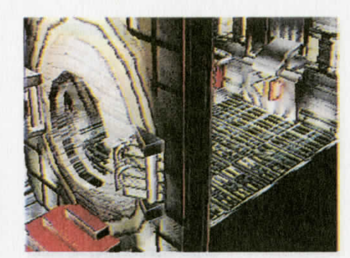

122.STEP 17：接着將這石推至和上面的箭咀接合為止；


123.STEP 18：這條直的亦是同一種做法；

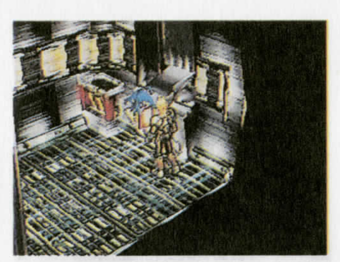

124.STEP 19：最後，將這石向左移，便完成整個迷宮。



125.通過這條走廊便可以到達古度力京的保險庫，不過先要將這KINGGUARD打倒或「CAPTURE」。



126.這便是保險庫的入口，不過，「有入冇出」…………



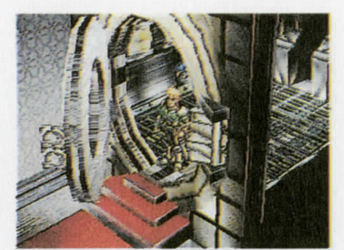
127.只要打這個掣兩次，前面的門便會打開。



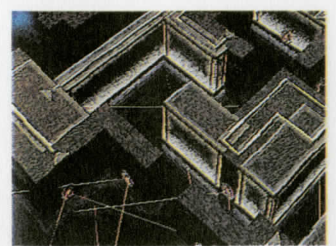
128.在其中的便是龍・矢的目標——「胡達筆記」。



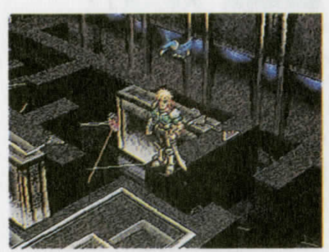
129.這個人是…………



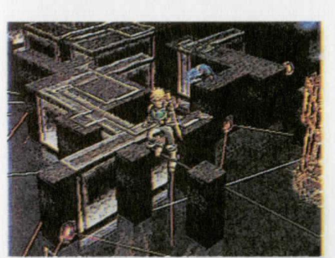
130.保險庫的門終於也打開了。



131.原來剛才在迷宮之中看到的紅點是這裏的保安系統！



132.要避過保安系統，便要在剛才所推的石上步行。



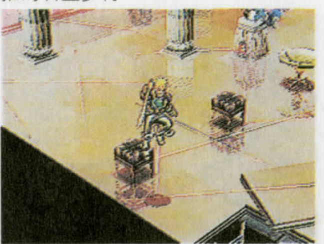
133.由這條柱向前跳便可以避過在門前的光線。（被光線射中會失去很多HP的。）



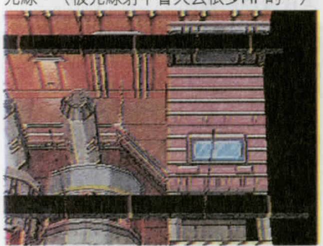
134.先跳到這枱上；



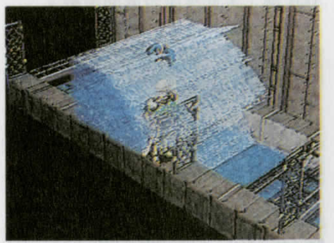
135.再跳到在左方的矮櫈上；



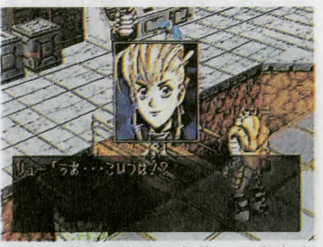
136.一直跳到這矮櫈上便可以右跳至出口。



137.所有的機關及水道的閘門也開啟了。



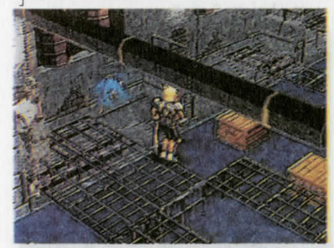
138.回到地下水道，會有洪水追着龍・矢，這時有兩種做法，一是走得快些；其次便是走到旁邊的一些鐵絲網後，這樣便可避過洪水。



139.回到JLO的基地之後，那名女忍者已去了找她的姊姊（那便是之前龍・矢救不到的女忍者）。



140.只要和這位JLO成員談話，他身後的門便會打開。



141.往地下壙山之前，先要經過下水道，這條路和「PARALLEL I」的一樣，所以……不用多講了。



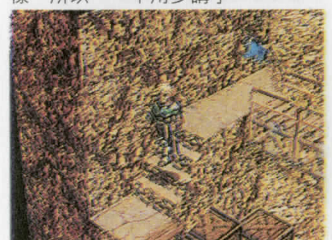
142.來到這裏，和「PARALLEL I」不同的是守衛沒有死去，不過他們也不會向龍・矢攻擊。



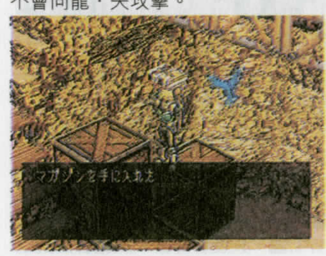
143.在小屋之中全是囚犯。



144.只要用木箱壓着4號掣，便可以由4號閘進入壙山之中。



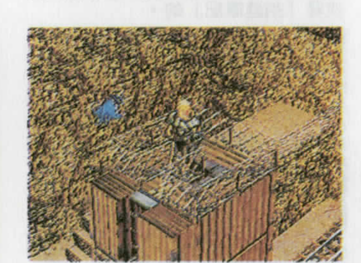
145.進入4號閘之後，便會到達這個壙山之中。



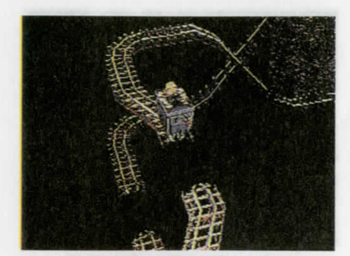
146.在這裏有一本漫畫。



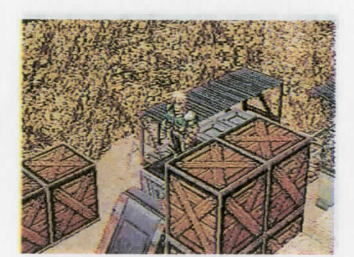
147.從這位囚犯口中，龍・矢得知使用這地下卡車的方法（其實好像是過山車一般）。



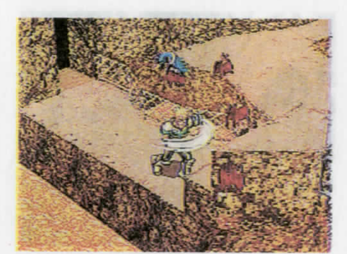
148.跳下去便可坐在過山車上。



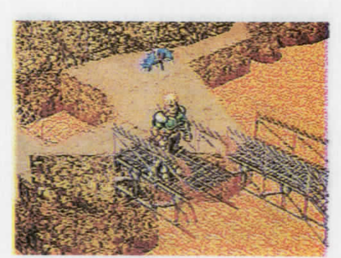
149.這過山車的玩法非常簡單，只是在缺口處跳過便可，能不過能跳過便要考龍．矢的反應了。



150.終於也到達終點。



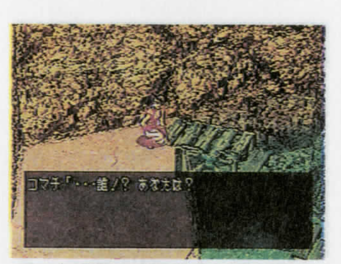
151.一出門口便會有大量的紅蝙蝠「歡迎」龍．矢。



152.這條斷橋是可以跳過的。



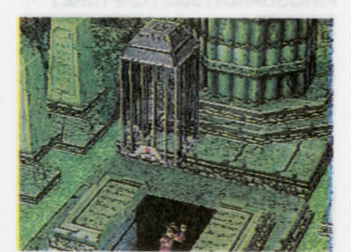
153.這是一唯的出口。



154.來到壙山的盡頭，龍．矢又再次見到女忍者妹妹。



155.不過，她很快便被古度力京捉住了。



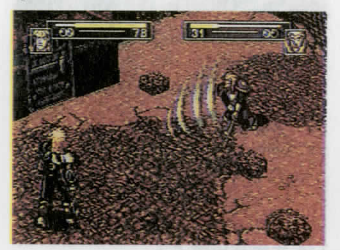
156.女忍者慘被掉進古代遺跡之中。



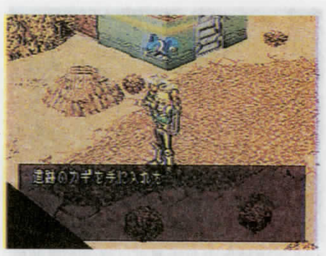
157.變成怪物的艾頓突然出現在眾人面前。



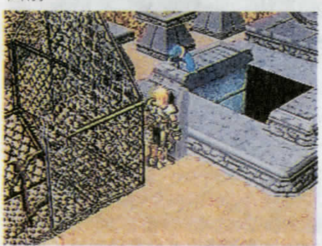
158.古度力京竟然一個人往追女忍者，剩下其手下瑪度拉一人。



159.龍．矢和瑪度拉展開激戰。



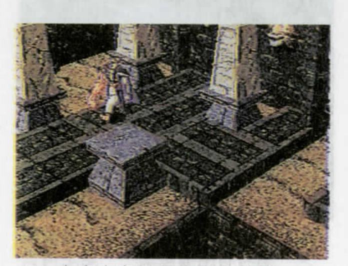
160.打倒瑪度拉之後便可以得到進入古代遺跡的鑰匙。



161.利用鑰匙便可以打開古代遺跡的大門。



162.女忍者一馬當先的進入了古代遺跡之中……



163.古度力京所長亦緊隨其後。



164.不過，所有的謎已被解，所以龍．矢可以直接通過。



165.原來兩名女忍者來這裏的目的是找尋「胡達筆記」的。



166.小女忍者被古度力京追到了，在避無可避的情況下逼於一戰……



167.為了要救女忍者，龍．矢唯有將「胡達筆記」交給古度力京。



168.從女忍者的口中，龍．矢得知原來他曾在她們兩姊妹的夢中出現……



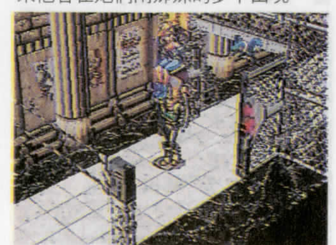
169.如果在這問題之中選擇「是」（左面那個）的話，結局一定會是「GAME OVER」。



170.不過，如果龍．矢將實情告訴給「小町」知的話……



171.龍．矢便會有多一次機會回到以前的行刑室，再一次的救回女忍者「小雪」。



172.而之後的和以前的會是完全一樣的。



173.不過，這次一定要將女忍者「小雪」救出。



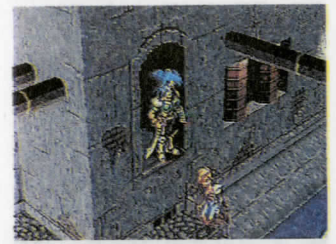
174.來到這裏，小雪真可以說是逃出生天了。



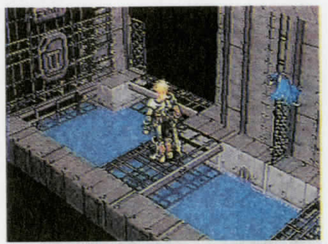
175.從小雪口中，龍．矢得知「胡達筆記」在古度力京的家中。



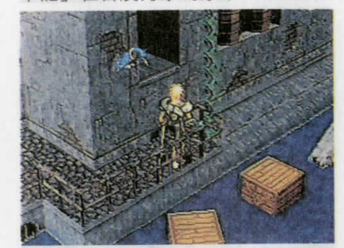
176.救回小雪，換來的是「女神之吻」。



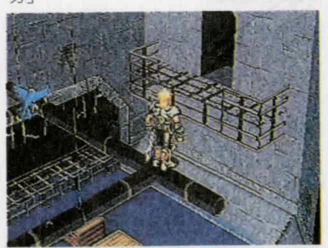
177.得到小雪之助，龍．矢得以由比較短的路進入古度力京的家中。



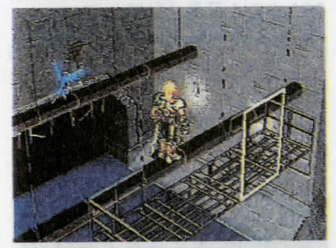
178.不過依然要經過這水道，幸而一切跟以前玩過的是完全一樣的。



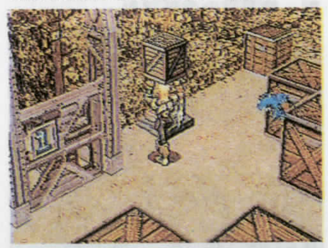
179.這是小雪留下來幫助龍．矢前進的工具。



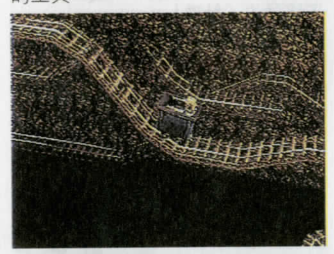
180.水道上的水管是非常有用的捷徑。



181.小心！這裏一定要跳過去，行的話便會跌入水中。



182.之後又是地下壙山，和以前又是完全一樣的。



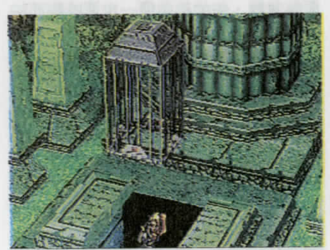
183.過山車也是一模一樣的。



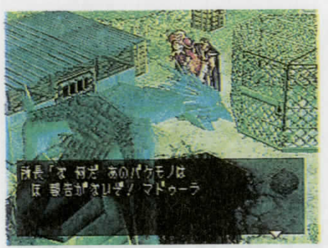
184.又來到了地下壙山的底部，不過因為救了小雪，所以看到的人再不是「小町」了。



185.小雪給古度力京所長捉住了。



186.而且更被拋入古代遺跡之中。



187.變了怪物的艾頓又再次出現……一切也是和之前發生過的一樣…………



188.小雪終於也給古度力京追上了……



189.為了救出小雪，龍．矢唯有交出「胡達筆記」。



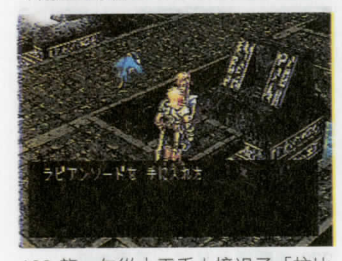
190.當小雪聽到妹妹的聲音，便趕到隔鄰的房間之中，不過，未見到有人。



191.原來這裏有一個機關，是要先將在地上的塔搬回台上方可開啟的。



192.果然，小町是被困在這房間之中的。



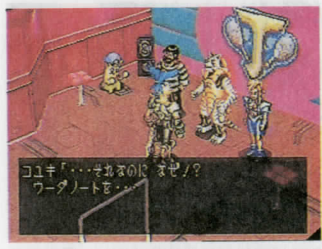
193.龍．矢從小雪手上接過了「拉比安劍」。



194.從這位老者的口中，龍．矢知道在後面的小屋有秘道通往JLO的秘密基地。



195.果然，這小屋是一座升降機，直達JLO的基地。



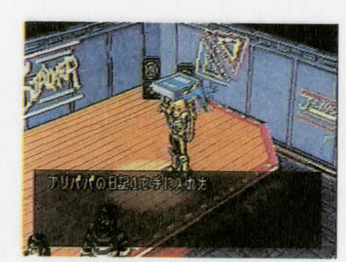
196.原來解救被比蘭接觸過的人的方法是在「胡達筆記」之中的。



197.原來古度力京拿着「胡達筆記」到了巴達城。



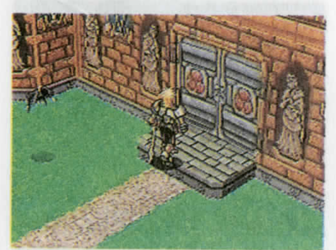
198.力戈亞狄擔心古度力京找到他們的領導人「亞里巴巴」，而這位亞里巴巴更是小雪的父親。



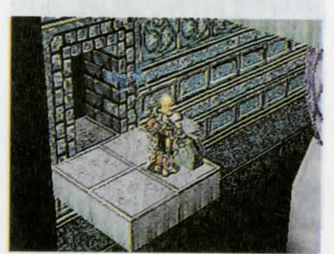
199.在這裏會找到亞里巴巴的日記。



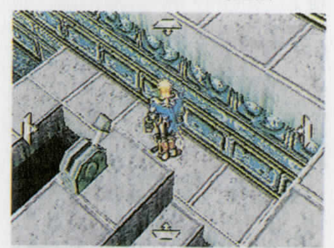
200.回到地上，從這位JLO成員的口中，龍．矢知道了回前面的通道一直向前行，便可以到達西柏斯城（正中）、高頓城（東面）和巴達城（西面）。

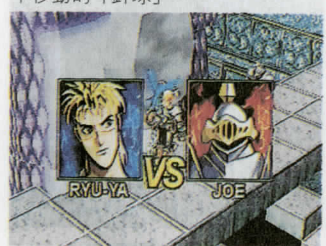

201.龍．矢先到在西面的達城。


202.這裏的柱不難跳，不過要小心上下移動的「針球」。


203.到達二樓，龍．矢先要開動這掣，使浮平台重新移動。


204.小心！又是「針球」。

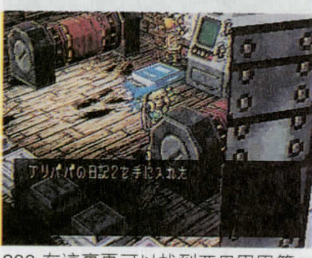

205.記着！這裏要利用轉換視點來看清路向。



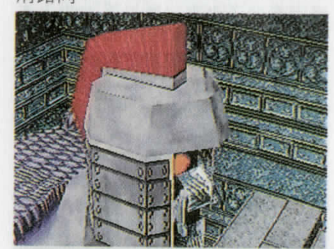
206.在三樓之上，龍．矢遇上了守衛「JOE」。

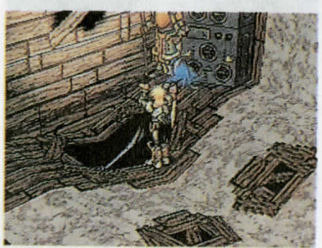


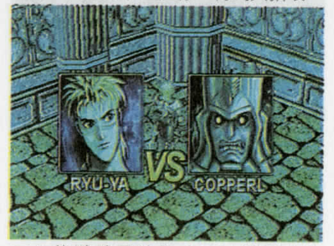
207.到達四樓，龍．矢在房間之中遇上小雪，而且看到亞里巴巴的傳話，得知要解救龍．矢的弟弟便一定要喚醒西柏斯像、高頓像和巴達像，得到其指環。



208.在這裏更可以找到亞里巴巴第二本日記。


209.而要開動這個巨人，便要先輸入密碼：「小雪」（日文寫法）。輸入成功，巨人的頭部開始移動。


210.在這裏龍．矢要先將巴達像投入下面的池中。



211.能戰勝巴達像才可以得到其指環。


212.接着便是東面的高頓城。



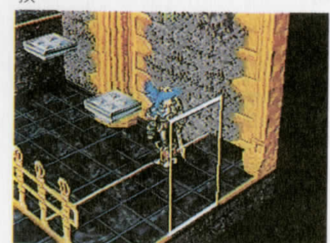
213.眼前的奇怪武士説捉走了龍．矢弟弟的女朋友，所以他不能不前往拯救。

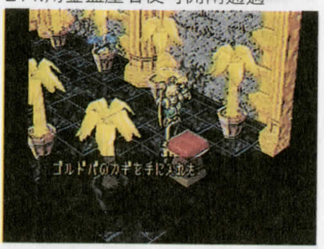

214.用金盃壓着便可開閘通過。



215.取得鑰匙。


216.通過這房間的方法是先將金盃放在左面的掣之上，立刻取回，拋到中間的關掣上，之後立刻跑到右方的升降台上才能通過。

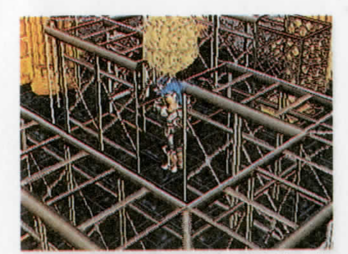

217.過這房間的要訣是「快」，因為灰色的磚會跌，龍．矢要拿着金盃，跳到機關掣上然後放下，再繼續跳，非快不可。



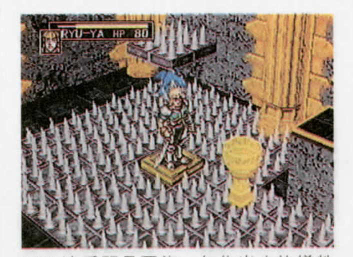
218.通過房間便可再取得一條鑰匙。


219.四個掣，三隻盃，秘密是在右前方的牆上，打開它會出現秘道，在其中有第四隻金盃。

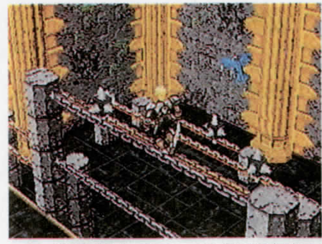

220.這間房太易了，不用教吧！



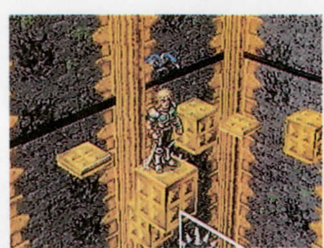
221.這房間是要龍．矢托着木箱，使石頭通過路軌。



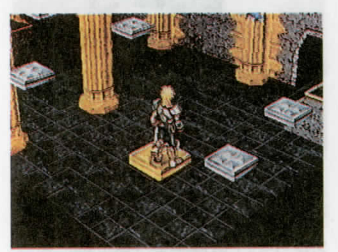
222.這房間是要龍．矢作出少許犧牲的，先要跳圖中的位置，再在極短時間之內經過金盃跳到在右方的升降板上。



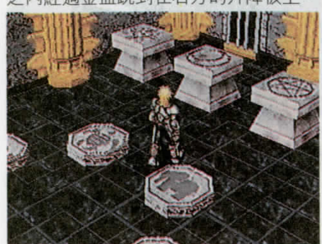
223.這房間太易了，只是過鏈球而已。



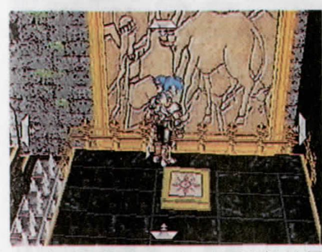
224.而這房間最重要是「跳得準」。



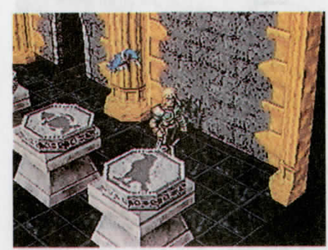
225.記着！這房間的板是「S」字型排的，所以要轉彎轉得快才可以通過的。



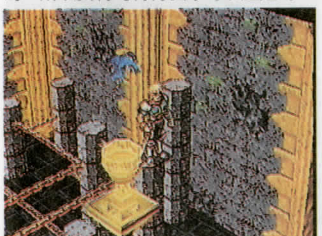
226.這是一個配對遊戲，答案要在走廊左面的四間房間中找。



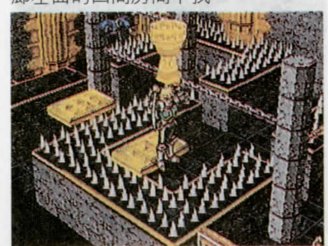
227.在四間房間之中，龍．矢要識清地上圖案和牆上壁畫的配合再利用石板完成配對。



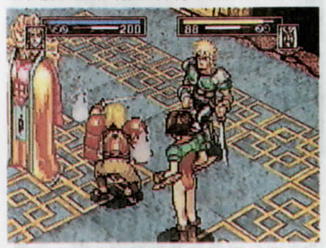
228.配對的結果，左起：鹿、甲蟲、魚、鳥。



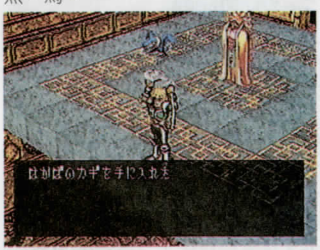
229.龍．矢在這房之中要在金色板上取到金盃，放落機關掣上。不過，金板是會移動的，所以龍．矢的動作一定要快。



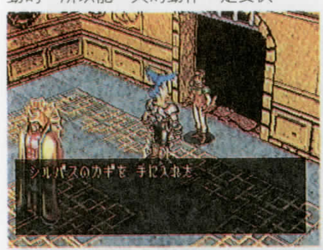
230.這房間亦不難過，龍．矢要拿着金盃跳上金板之上，最重要是在鐵鏈處小心跳過，及在「過板」時小心一些便成。



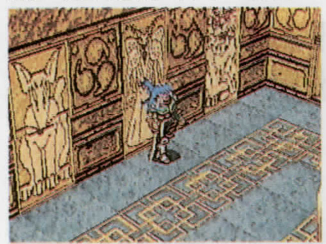
231.為了要救出弟弟的女友，龍．矢唯有和ZAMURAI決一死戰。



232.戰勝後便可以得到鑰匙。



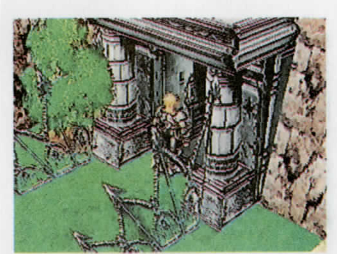
233.在美蘭達手中，龍．矢得到西柏斯城的鑰匙。



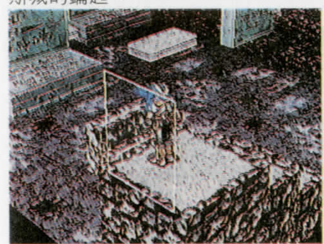
234.這是得到高頓指環的考驗之一，龍．矢要將所有的圖案重新組合。



235.最後，只要戰勝高頓像便可以得到高頓指環。



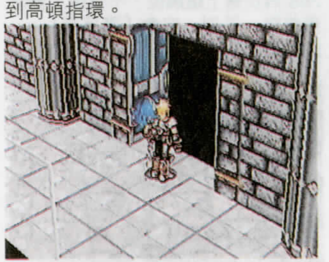
236.利用基地之匙便可開啟這門。



237.墓地的通過方法和「PARALLEL I」一樣，不用多講了。



238.在墓地之中，龍．矢遇上了一隻陰魂不散的「童鬼」。



239.這門是要用「西柏斯城的鑰匙」來開啟的。



240.這便是用來進行「CARBON刑」的儀器。



241.牆上的是以前受到「CARBON刑」的犯人。



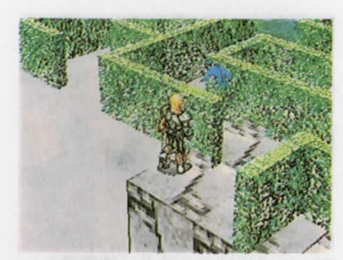
242.通過了行刑室之後，便會到達最後的地方——「天空城」。

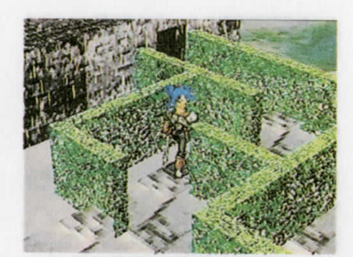


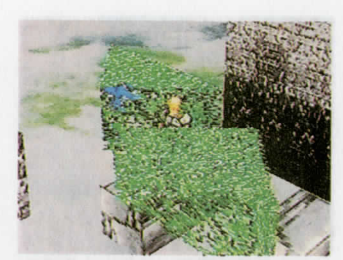
243.龍．矢要由這裏一直跳下去。



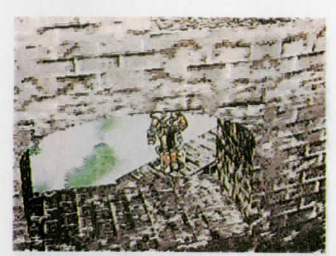
244.由這裏進入綠色迷宮。

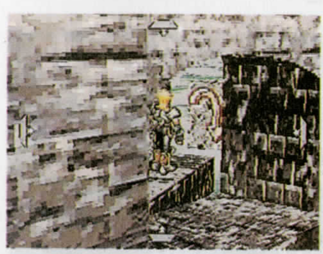

245.再由這　走到外面。


246.這樣便可以到達出口。

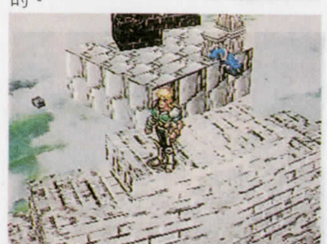

247.記着！在這裏要依着通道的方向行，否則便會被逼下去。


248.快快行，因為巨石是會向下跌的。

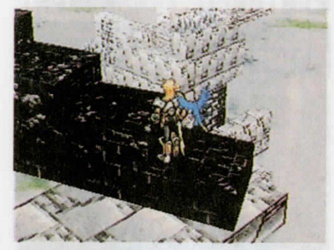

249.這段路龍．矢可以放心的行，因為前面盡頭會有石頭阻着，不會跌下去的。

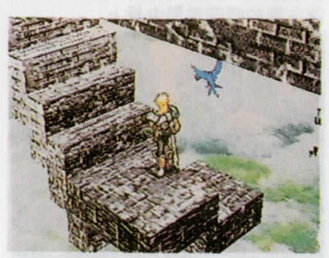

250.到了這裏，一定要看指示向右跳……


251.原來跳下去是另有一條路的。

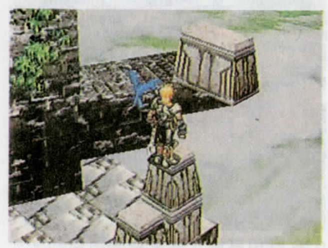

252.小心！這條路是「彎」的，所以不可以直線前進。


253.這裏要跳出去之後作90度轉向的難關。


254.這石板是非常奇怪的，龍．矢要由左跳到右面，否則便會被逼下去，跳到石板右面之後，記着要轉換視點看看跳下去的位置。

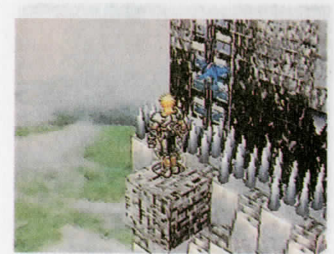

255.最後便會到達這裏。


256.記着！不用作任何的移動，只要任由自己跌下去便可以了。

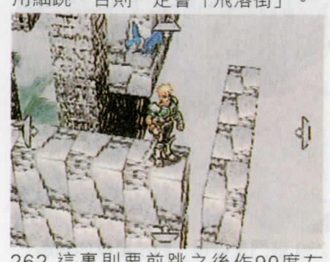

257.到了終點便跳上這裏。

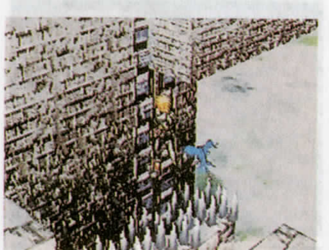

258.再次遇上這跳位，不過這次要使用細跳，否則一定會「飛落街」。


259.又是這些，所以又是不用移動。

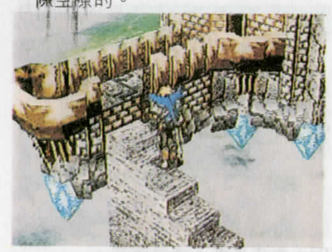

260.向前跳到梯之上。


261.這裏一定要跳過，因為中間是有一條空隙的。

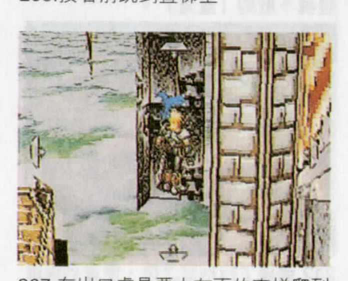

262.這裏則要前跳之後作90度左轉，否則又是死跳一條。


263.接着前跳到直梯上。


264.在這個位置前跳，如果左移少許便會「撞牆」。


265.到了這裏便會一帆風順。

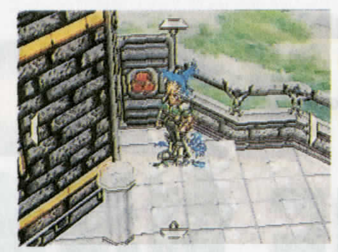

266.只要在向前按掣，便可以得到這道具和使出口出現。


267.在出口處是要由左面的直梯爬到城樓之上。

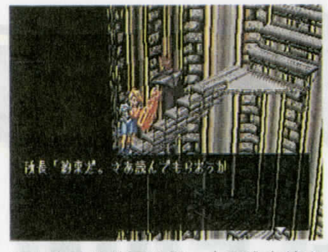

268.城樓會自動飛行。



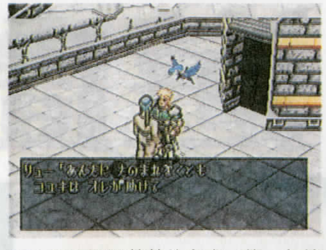
269.在城樓的另一面，小雪終於也追到了古度力京，找回父親。



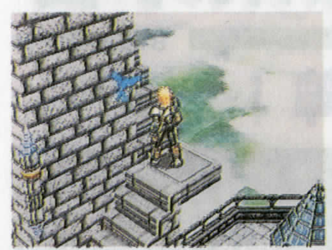
270.這個藍色標記便是入口。



271.為了要救回父親，小雪唯有答應為古度力京解讀「胡達筆記」。



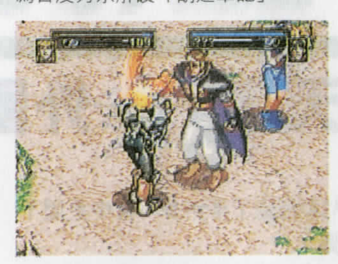
272.亞里巴巴苦苦的哀求，龍．矢答應將小雪救出。



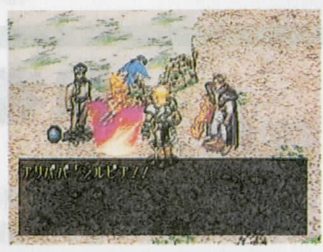
273.這是通往最後場地的高塔。



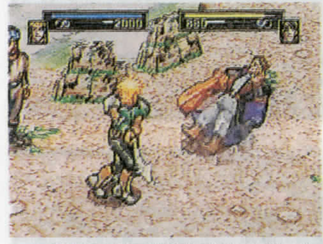
274.為了救出小雪，龍．矢唯有交出兩隻介指，古度力京因此到無限的體力及智力。



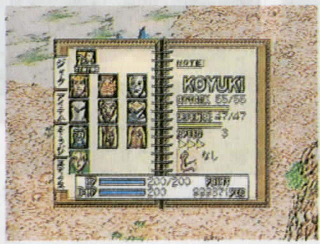
275.由於古度力京有着如此厲害的力量，所以這仗龍．矢輸定了！



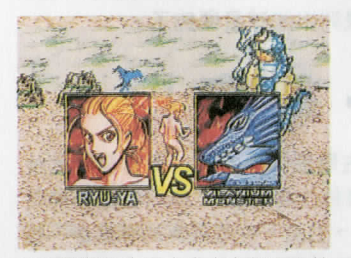
276.為了要將第三隻介指交給龍．矢，小雪喚起「火之呪文」。



277.得到了「西柏斯指環」，龍．矢有足夠力量和古度力京對抗。



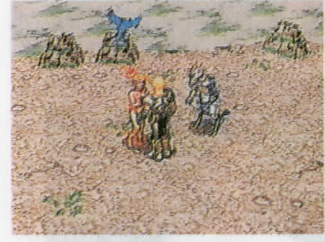
278.龍．矢得到了小雪的力量。



279.戰鬥並未因古度力京倒下而結束，最後龍．矢利用小雪的力量對抗變了怪物的艾頓。



280.打倒艾頓之後，不只他會得救，而且更可以得到「綠色之心」，將中毒的路克救活。



281.最後，龍．矢與小雪永遠的一起快樂地生活。

ENDING

























遊戲研究坊

J-LEAGUE 創造職業球會

BY：警察司機

強者天下——外國精英球員列陣！

前言

不經不覺間，這個專欄己和大家相處了半年多，當中更因不同的原因而脱期……在下深感遺憾。

如今，這個專欄已到了最後一輯，亦是旬眾要求的外國球星資料；不過，據筆者所知，亞洲各國球員的質數並不太高，故此並沒有列出來，大家只要集中找列出的球星便夠了。

「非星・尋龍」

如各位有找一些高薪球探去發掘球星的話，便會發覺到他們所找的球星多是非常高齡，最低也要28歲，為球會服務的時間也不會太長，可說得物無所用。但有一些極高質的球員卻不被列入球星一族，故此便可輕易羅致他們，而且有些亦十分年青，很有潛質成為球會的主力。大家切記要留意。

◆擁有很強的攻擊力！



◆找到了27歲的意大利前鋒「費捷朗」

◆又發現了24歲的德國中場「偉古蘭」！



◆幾乎是無敵的



◆一開始就有很高的能力



◆七億就七億啦！

從小培養

除了在平時可獲得那些外國球星外，更可在新人加盟時獲得，但所加入的新星都不是很高能力值的，這時便要努力地訓練他們成材。有一點要注意，由於名援限制的關係，最好不要同時讓兩名外援新加入，否則多是訓練不足，變得一事無成。



◆在青年軍找到了意大利的後防大將「白蘭高」



◆當然要羅致了



◆初時的能力並不很高，努力訓練吧！



意大利 ITALY

防守便是勝利的開始！

一共擁有廿多名S級以上的球員，尤其以後防和守門員的表現最出色；後防中以貝度尼最厲害，而且又不是「星」級人馬，但出現的次數並不太多；守門員中的尼哥里尼亦是SS級的，而且出現出次數很多；中場的捷比及前鋒的費捷朗亦是「非星一族」。

GOAL KEEPER 守門員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ルッサ	羅沙	8+	8+	6+	7	8	7+	8	8	8+	9	8+
パルパジョラ	柏魯柏祖拿	8+	8+	6+	6	6	7+	8+	8	8+	8	9

DEFFNDER 後防球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ベルトニ	貝度尼	8+	7+	8	8+	8+	8	8	9	6	7	7
バラッコ	白蘭高	8	8	8+	8	8	8	8+	8	4	4	3
マジャルヂチ	瑪查魯志切	8	8	8	8	8	8	8	8+	3	3	3
カルパネセ	卡魯柏利些	8	8	8	8	8	8+	8+	8	4+	6+	5
デイシアウラ	迪斯歐拉	7	8	7	8	7+	6+	8+	7+	4	4+	4

MIDFIELDER 中場球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ツビ	捷比	8	8+	8	8	8	8	7+	7	6	4	5+
ヴァリスコ	烏利斯哥	8	8+	8+	8+	8	8+	8+	8+	7	7	5
カピッジ	卡比節	8	8	8	8	8+	8+	8	7+	4	3	5
メルリニ	米魯連里	8	7+	7	8	8+	7	7+	8	4+	7	5

FORWARD 前鋒球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ネロ	尼路	9	8	8+	8+	8+	8+	8+	8	5	5	5
プッシオ	柏治奧	8+	8	8+	8	8	8+	8+	8	4+	5	4
フェツラン	費捷朗	8+	8	8	8+	8+	8+	5	5	6+	4+	6
ベルナルディニ	貝納迪尼	8+	8+	8	8	8+	8+	8	7+	5	4	5



德國 GERMANY

體能與技術的結合

著重控球在腳的德國隊，亦有很多超強的球員，而他們的體能大都很好。球星中的鮑華是後防的技柱，若遇上年輕時的他就一定要羅致。中場中最強的韋古蘭是「非星一族」。至於前鋒中的梅拿，史奈達及軒臣均是不可或缺的攻擊人材。

GOAL KEEPER 守門員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ザイデル	沙迪	7	8	6	5+	5	6	7	7	8	8	8
クリューガー	古良家	7	8	6	6	6+	8	7	7	8	8	8

DEFFNDER 後防球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
バウアー	鮑華	9	8+	9	8+	8+	8+	8	8	4+	4	4
ジーメンス	捷美斯	6+	7+	7+	7+	8	7	7+	8	5	5+	5+
アーレント	亞利度	6+	7	7	7	7	8	8	8	4	6	4
ルードヴーヒ	魯特偉希	8	7	8	8	8	8	7+	8	5	5	6+
ローゼンベルク	洛謝比魯古	8	8+	8+	8+	8	8	7	8+	5	5	5

MIDFIELDER 中場球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ヴァーグナー	偉古拿	7+	8+	8	8+	8+	8	8+	8+	6	4+	5
アウグスト	歐古士圖	7+	8+	8+	8	8+	8+	7+	8	5+	5	5
クライン	古蘭	7	7	8	6	8	7	6+	7	7	8	4+
シラー	舒拿	7	7+	7+	8	7+	8	8	7	5	6	3

FORWARD 前鋒球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ミューラー	梅拿	8+	8+	8	8+	8+	8+	8	7+	5	4	5+
シュナイガ	史奈達	8+	7+	8+	8+	8+	8+	8	8+	5	5	6
ハインツ	軒臣	8	8+	8+	8+	8	8	8	8	4	5	3+
カウフマン	卡富曼	8+	7+	8	8	8	8	8	8	5+	4	5+



荷蘭 HOLLAND

全能足球的典範

在荷蘭的大軍中達到S級的球員共有20名之多，而且他們大多是攻守兼備的精英！其中以中場的迪告魯夫最出色，是一名超天才的球員！此外，後防的迪古洛特亦是左後衛的最佳人選。至於前鋒方面，安特利耶辛是一名十出色的殺手。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
デケル	迪奇	6+	8+	6	7	6	6+	7	6	8+	8+	8
ヘルドリング	希特利	5+	7	5+	6	7	6	6	5+	8+	8	8+

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
スホルデン	史鶴迪	7+	8+	7+	8	7+	6	8	7	6+	6	7
ヴァンディク	域達古	8	7	8	7+	7+	8+	8	8+	8	6+	7
デュグロート	迪古洛達	8	8	8	8	8+	8	8+	8	6	5	6
ベークマン	碧文	8	8+	8	8	8+	8+	8	8	5	6+	6+
ハイスマン	希士文	8	7+	8	7	7+	8	8	7+	5	4	4

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
カイペルス	卡以披露士	8+	8+	8	8+	8	8+	8	6	5	5	5+
デュグラーフ	迪告魯夫	8+	8+	8+	8+	8+	8+	8+	8+	5	5	5+
ボルハイス	伏軒斯	7	8	8	8	7+	7	7	7+	7	6	7
ディレックス	迪里古斯	6+	8	8+	7	7	7	7	6	5+	6	5

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
アンドリイセン	安特利耶辛	8	9	8	8+	8+	8+	8	8	3	4	4
エーベルス	艾菲士	7	8	7+	8	8+	8	5	6	5	6+	5+
ベルムーレン	比爾利	8+	8	8	8	8+	8+	8	7	4	5	6+
クレーン	古連	7	8+	7	7+	7	8	6	6+	5	4	3+



英格蘭 ENGLAND

足球的發源地

長傳急攻是英格蘭的特色，故此該地球員十分善長反攻。意外地，其最佳守門員蘇爾竟不是球星？後防中的威廉遜是中堅的最佳人選，而中場的羅賓遜更是頂尖的球員，不容錯過。前鋒中亦可選擇貝加或曼捷。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
シュー	蘇爾	7	9	8	7	6	7+	7	8	8	8+	8
アレン	艾力	7	7	6	6	5+	7	6	7	8	8	7+

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ウィルソン	威廉臣	8	7	7+	7+	7+	5+	7	7+	4	5	5
ベネット	比利杜	6+	6+	7+	7	8	7	7	8	5	4	6
モリス	摩利士	7	7	8	7	6+	7	8	7	4	3	5
トーマス	湯馬士	6	8	6	7	7	7	7	7	5	5	3
エドワース	愛華士	6	7	6	6+	7+	6	7	7	3	5	4

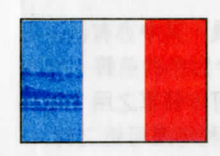
MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
キング	傑克	7	6+	7+	7+	8+	7+	8	6	3	4	3
ロビンソン	羅賓遜	8	8	8+	8	8+	8+	8	8	3+	4+	4
パーカー	柏加	7	7+	8+	8+	8	7+	8	7+	4+	5+	5
ウォーカー	獲加	6+	8	7+	8	8+	6+	6+	8	6	5+	4

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ベイカー	域卡	8	7	8	8	8	8+	7	7	4+	4+	5+
マーチン	曼捷	8	6+	8	7+	8	7+	5	8	5	6	6
ルイス	路易士	7+	6+	8	7	8+	6+	7	6	4	5	6
ヒル	希路	6+	7	7+	7	8	7	6	5+	3	3	4





法國 FRANCE

非常秀麗的足球技巧

近來在世界球壇十分受重視的法國，其球員均是以優秀的技巧而聞名於世。當中，在全個 GAME 中最出色的守門員魯古蘭竟然不是球星！此子既能守門，又可作後防，中場，甚至前鋒，真是萬能佬官！大家要盡力抓到他呢！前鋒的方辛加亦是另一名重要的殺手。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ルグラン	路古朗	8	8	8	7+	7	8	8+	8+	9	9	9
サルタン	撒特	6	7	5	6	5+	7	6	6+	7	7	7+

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
シュレーダー	舒力達	7+	7+	8	7+	7+	6	8	8+	4+	6	7
ファディ	費迪	7	8	7+	8	7+	7+	8	8	5+	5	5+
シャディ	薛迪	7	7+	6+	7	7+	8	7	7+	6	3	4
ヴェルナー	維利拿	6+	8	6+	7+	6	7	7+	7+	3	4	5

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ミッシェル	苗謝利	7+	8	8+	8+	8+	8	7+	7+	5	4	5+
ルロワ	路洛華	7+	7	7+	8+	8	7+	7	6	7	6+	6+
マルタン	馬頓	7+	7	6+	8	7+	7	6	6+	5	4	3+
マルティネス	馬迪尼斯	6+	7	8	8	6+	7	7	5	5+	4	

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
パドバ	柏賓	8+	8	8+	8	8+	8	7	6+	3+	4+	5
ファゼカシュ	方辛加	8	8+	8	8+	8	8+	7	7	4+	5	4+
デュラン	迪朗	7+	8	7+	7	8	8	6	5+	3	4	3
プティ	佩迪	8	8	7+	7+	7	7+	5	6	6	5	4



西班牙 SPAIN

攻擊力十足的軍團

雖然不是頂班，但亦有很多優秀球員。首先，後防大將加積高不是球星，故要特別留意；中場的高迪斯亦不球星，但能力卻非常高。最佳前鋒艾斯迪班亦是一名極出色的球員。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
スアレス	舒亞利士	7	7+	6	5	5+	6+	7+	7+	8+	8+	8
ラミレス	拿苗利士	6+	6	6	5	5+	5	6	6	6+	7	6+

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ガジェゴ	加積高	8	8+	8+	8	8	8+	8	8	4	7	6+
モラレス	莫拿利士	8	8	8	8+	8	7	8+	8+	7	6	5
フェルナンデス	費南迪斯	7	7+	7	6+	7	6	7	7+	3	5	4
フロレス	霍利士	6+	7	6+	6	7	7	6+	7	5	4+	4

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
セラノ	西朗	8	8+	8+	8+	8+	8+	8	7	4+	4	6
コルテス	哥連蒂	8	8+	8	8	8	7	5+	8	6	6	5
ロメロ	羅密歐	7	7	8	7	7	7	7	7	6	7	7
フェレール	費魯	7+	8	7	7+	8	8	6	7	5	4	5

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
エステバン	艾斯達班	8	8	8	8+	8	8	8	5	6+	5+	5
ヒル	希爾	7	7+	8	6+	7	7+	6	6	4	5	5
エレーロ	艾利路	7	8	7+	6+	8	8	6	5	6	4	5
ガルシア	加西亞	7+	7+	7	8	7+	7	7	5	5+	4+	5





瑞典 SWEDEN

北歐的新勢力

出人意表現地，瑞典亦有很高質數的球員，其中亦有很多是「非星一族」。其中前鋒的霍斯賓度是名十分出色的前鋒，充滿攻擊力。中場的馬迪臣在攻守面都很出色，可作領軍之用。瑞典的守門員亦是十分出色，瑪露士遜和夏姆比利均是可造之材。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ハルムベリ	夏姆比利	7+	7	5+	4+	5	6	5	7	8+	8+	8
マグヌスソン	瑪露士遜	7	8+	7	6	6+	6	6	5+	8+	8+	8+

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ルンドベリ	路達比利	7	7	7	7	6+	7	7	8	6	5	5
ペールソン	柏臣	7+	8	8+	6+	6+	6	8	7+	5+	6	4
マイベック	麥比	7	7	7+	7	6	6	7	6+	5	4	3
ビョルクマン	貝格文	6+	7+	7	6+	6+	6	5+	6	5+	4+	5+

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ユーリン	祖連	7	8	8	8	8	7+	5	6+	4+	5	4
マルテンソン	馬天臣	7+	6+	8	7+	8	8	6	7+	6	6	6
ベリルンド	貝連特	7	7	6+	8	7	7	6+	6	5	6	4
スヴェンソン	史雲遜	6+	7+	6	7+	7	6	7	5+	4	5	5+

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
フォルスブランド	霍斯賓度	8	7	7+	7	7+	8+	5	5	5	3+	4
ダーリン	達連	8	6+	7	7+	7+	8	6+	6+	5	5	3
アンデルソン	安達臣	7	7	7	7	7	8	7	7	6	4	5
ニューストロム	利士湯姆	6+	7	8	6	8	7+	5	3	5	5+	



比利時 BELGIUM

防守和反攻的擁護者

這是一支二線頭的球隊，但在每一個位置都有十分出色的球員，守門員的佩迪是隊中的支柱，把關的技術十分出色；中場迪和露更是全隊之星，球技十分出眾，是可以信賴的球員。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
プティ	佩迪	8	9	6+	6	6	5	7+	8+	8+	8+	8
デュリデール	迪里迪尼	7	6+	5	6+	7	5	6	5+	7	8	7+

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ヘイマンス	希文士	7+	7	7+	7	7	6+	8	7+	5+	5+	6
デュモン	迪蒙	8	8+	8	7+	7+	8	8	7+	4+	5+	6
ウィルムス	胡姆斯	7	6+	7+	8	6+	6	7	7+	5+	4+	3
メールト	美路特	7	7	6+	7	6	6+	7	7	6	5	3

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
デルヴォー	迪和露	7+	7	8+	8	8	8	7	6	4	5	5
ウォーテールス	和迪路殊	6	7+	8	8	7+	7	6+	6+	5	5	8+
ルロワ	路洛華	6	6+	7	7	6+	7	6+	6	3	4	5
ゴーセンス	哥錫斯	7	7	7+	7	7	6	5	7+	5	3	4

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
デュグレーフ	迪古利夫	8+	7+	7	7+	7	8	6	4	5	4	5+
デュスメット	迪史密特	7	7+	7	7+	8	8	5+	6	3	5	6
ルグラン	洛蘭	7	7	6+	7	7	7	7+	6	5	4	5
ボーン	邦	7+	6	6+	7	6+	7	8	5	4	3	5





匈牙利 HUNGARY

歐洲的初學者

曾經奪得世界盃的匈牙利，到了現在只可算是初學者。隊中雖然沒有很多球星，不過中場的迪亞古及前鋒的科謝加蘇都是出色而可靠的球員。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
バラディッチ	華迪捷	8	9	7	6	6	4	4	4+	7	7+	7+
マーテー	馬提	7	8	6	5+	5	5	4	4	7	7	7

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
フェヘール	費希	6	6+	5	6	6+	8	7	7+	3	5	4
ショモジ	薛藜捷	7	5+	8+	6	7	7+	8+	7	4	5	4
チコーシュ	捷克舒	7	6	6+	8	8	6	8	8+	5+	7	7+
サーラース	撒拉舒	6	6	6	5+	7+	6+	7+	7	5	4	4+

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
パロターシュ	柏洛達舒	7	7+	7	8+	8	7	6	7	5	3	4
バルナ	華拿	7	7+	8	6	7	7	6+	7	5	4	3+
サボー	山博	7	6+	7	8	6	7	5	4	3	4	4+
デアーク	迪亞古	7	8	8	7+	7+	7+	5+	5+	3+	3	4

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ファゼカシュ	方謝卡舒	8	8+	8	8+	8	8+	7	7	4+	6	6
ハイトゥン	赫傑	7	7+	7	8	8	7	5	6	4	4+	4+
アンタル	安德魯	7	7	6+	7	6+	7+	7	5+	5	4+	3
ヴァーラデイ	華拿迪	6+	6+	7	7	6+	7	3	4+	3	4	5+



巴西 BRAZIL

最強的天才軍團！

無需多說，巴西所有球員都有很高的攻擊力，而且個人技極高！首先，巴西的後防大將哥斯達並非球星，各位大可放心羅致；中場的羅沙，蒙迪路及瑪迪斯均是超一流的球員。而前鋒則有尼比路及拿士曼，二人均是 GAME 中的頂級前鋒。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
メディロス	美迪洛斯	6+	8	6	8+	5	7+	3+	7	6+	7+	7
バルボサ	巴魯波煞	7	8	7	7+	7	7	8	7	8	8	8

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
コスタ	哥斯達	8	8+	8+	8+	8+	8+	8+	8+	4	7	4+
ロドリゲス	洛特尼格斯	8	8	8+	8	8	7+	8+	7+	6	6	5
モラエス	莫拿艾斯	7	8+	8	8+	8+	8+	7+	7	5	4	4
アルメイダ	艾美達	8+	8	7+	8	8+	8+	8+	7+	6	6+	5
カルヴァリョ	卡華利	6+	5+	8	6	8	6	7+	6+	7	6	5

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
マルティンス	瑪天斯	7	8	8+	8	8	8	6+	7+	4	5+	5+
モンティロ	蒙迪路	8	8	8+	8	8	8	7	8	4+	5	5
ロシァ	羅沙	8+	8	8+	9	8	8	7+	7+	5+	3+	5
クルズ	古路士	8	8+	8	8	8	8	8	8	6	8	5

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ナシメント	拿士曼	8	8+	8+	8+	8+	8+	8+	8+	7+	5	4+
リベイロ	尼比路	8+	8+	8+	8+	8+	8+	7+	7+	5+	4+	5
ガルシア	加西亞	8+	8+	8	8	8	8	7+	8	4	4+	4+
バレート	巴利圖	7	8	8	8	8	8	7	7+	6	6	5+
アルヴェス	亞域士	8	9	8	8	8+	8+	8	8	6+	5	5



亞根庭 ARGENTINE

攻擊力超強大！

除了巴西外，亞根庭亦是南美洲的超強隊伍，隊中更是球星如雲，其中南美洲最佳守門加扎魯特便是不可或缺的一員；後防中亦有迪里安和貝利迪斯。至於前鋒則有馬勒當拿和洛比斯兩位超級巨星，若他們是28歲的話便一定要羅致。還有後防法蘭高會經常出現，不妨一試。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ガジャルド	加查度	8	8	7	7	7	6	8	8	9	8	9
パース	柏斯	8	8+	8	5	6	4+	5	8	7	8	6+

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
フランコ	法蘭高	6+	8	6+	7	6	8	6	7	5+	5+	7
デルリオ	迪里安	7+	8+	8+	8	8+	8+	8+	8	5	4	5
レヴィー	利維爾	7	6	8	8	7	7	7	7+	5	5	6+
ベニーテス	貝利迪斯	6+	6+	7+	8	8	6	7+	8+	5	5	4

MIDFIELDER 中場球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
モラーレス	莫拉雷斯	7+	6	9	7	8+	7	8	7	7	5	5
ラヴァージェ	拿奧積	7	7	8	8	8	7	8+	7	5	5+	7
フェルナンデス	費南迪斯	8+	8+	8	8	8	8	7+	7	4	5	5
マルティン	馬雷汀	6+	7+	8	8	7+	7+	8	6	5+	5+	6

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ロペス	洛披士	8+	8+	8	8	9	8+	8	7	4	6	5
マルドナド	馬勒當拿	8+	8	8	8+	8+	8+	7+	5+	4	4	6
オルテガ	柯迪加	8	8	7	7	6+	8+	6+	6	6	5+	6
バリオヌエヴォ	巴利奧奴艾華	8+	8	8	8	8	8+	7	6+	6+	4+	4+
カステイージョ	卡斯迪祖	9	7+	7+	8	8	8	8+	7	4+	5+	3

哥倫比亞 COLOMBIA

異軍突起

被諭為南美洲第3強者的哥倫比亞，就是本GAME擁有多球員的國家，這可能是只得3個南美洲國的關係吧。後防中的柏艾斯和中場的奧蘇連奧便不會出現在球星之列上，因此要經常留音意外國人的名單。另外，中場球星巴拉根和前鋒組合艾斯比羅沙云利拿等都南美式球隊的必然之選。

GOAL KEEPER 守門員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ペレス	佩雷斯	7+	7+	6	7	3+	8+	5	6	8	9	7
アギーレ	阿傑雷	7	8	6	7	7	8	7+	7+	8	8+	8

DEFFNDER 後防球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
パエス	柏艾斯	8	8+	8+	8	8	8	8+	8+	6	6+	6
アセヴェド	亞西偉特	8	7	7	7+	7+	7+	7+	8	4+	7	4
リンコン	利剛	6	6	8	7	7+	5+	7	6+	5+	6	5
オルティス	奧迪斯	7+	6+	7	7	6+	6	6+	8	3	7	5+

MIDFIELDER 中場球員

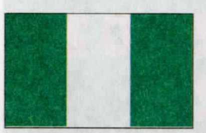
	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
オソリオ	奧蘇連奧	8+	8	8+	8	8+	8	7+	8	7	7	7
バラガン	巴拉根	8	8	8+	8+	8	8	7+	7	5	5	4+
バロン	巴朗	8	8+	8	7	7+	6	5+	7+	5	5	4+
イェペス	耶披士	6+	8	8+	8+	8	6	8	6	6	5	6

FORWARD 前鋒球員

	人名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
バレーラ	彭利拿	8+	9	8	8	8	9	8	7+	5+	6	4
エスピノーサ	艾斯比羅沙	9	8	8	9	8	8+	7	6+	3	5	5
アランゴ	亞蘭高	6+	7	7	8+	7	7	7	5	5	6	5+
ガルセア	加西亞	7	6+	8	6	6+	7+	5	6+	4	3+	5



尼日利亞 NIGERIA



黑色旋風！

自從尼日利亞在94世盃有過出色表現及後更分別擊敗巴西和亞根庭等強隊奪得96奧運足球金牌之後，再沒有人看低非洲足球了。守門員依思經出現在外援名單上，應要多加留意。後防艾魯哥雖只是A級球員，但實用非常。中場奧哥依艾和前鋒的依連奇亦是實而不華的球員。

GOAL KEEPER 守門員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
イーヤン	依恩	8+	7+	6+	5	6+	6	4	7+	8	8	8
ディフコ	迪夫高	8	7+	6+	5	6+	3	4	7	6	8+	7

DEFFNDER 後防球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
アルコ	亞路高	6	6	7	8	7+	6	7	7	5	7	4
ウド	奧杜	8	6+	7+	6	6	6	7+	8+	5	5	6
イブラヒム	伊布拿希姆	6+	6	8	7	6+	6+	7+	6+	6+	4+	6
ガサ	加拿	6	6+	7	6	6+	7	5+	6	5+	4+	3

MIDFIELDER 中場球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
オコイエ	奧高耶	7	6	8+	7	7+	6	7	6	4	6	5+
アデモラ	阿迪莫拉	6	7	7+	7+	7+	7	7	6+	5	5	6
チケ	捷基	7	6	7+	7	6+	5+	5	6	5	5	5+
イロリ	依洛尼	7	7+	7	6+	7	4+	5	7	3	4	5+

FORWARD 前鋒球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
イニェンゲ	伊連基	7	9	8	7	6+	8	5+	7+	4+	5	5
オジュク	奧積高	6+	7	7	7	6+	8	5+	7+	9	4	7
イオファ	伊奧化	7	8	6+	7	6	7+	6	7	5	5+	3
ジェゲデ	積基迪	6	7	6	7	6+	6+	5	5	4+	5+	3

喀麥隆 CAMEROON



非洲雄獅！

實力不容忽視的非勁旅，攻擊力超群，和尼日利亞堪稱非洲雙雄。最佳守門員艾桑不是球星，可以隨時找到。中場策劃者棉露是SS級的選手，而艾蘇則是垂手可得的中場好手。前鋒則有科，他亦是SS級的選手，而且價廉物美，相當抵用。總之要經常留意外援名單。

GOAL KEEPER 守門員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
エソン	艾桑	7	7	6	7+	7+	7+	4+	6	7	7	7
ムヴォンド	武華度	6	6+	5	5+	3	4+	5	6	6+	7	6+

DEFFNDER 後防球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
リバム	尼巴姆	7	7	8	7+	6+	8	7	7	3	5	5
ンゴレ	剛雷	7+	7+	7	6	7+	8	6	7+	5+	5+	3
オンドア	安度亞	7+	6+	6	7+	7+	6	6+	7	4+	5	3
ンコノ	哥羅	6+	7	6+	7	7	5+	6	6	5+	4+	3

MIDFIELDER 中場球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
ミンロ	米羅	8	8+	8	8	8	7+	6+	7+	4+	5	3+
エソ	艾蘇	8	6	7+	7	8	7	7	5+	5	6	4
ンタマック	達麥古	6+	7	7	6+	6	6	5	6	5	6	4
タトウ	達圖	6+	6+	7	6+	6	7	4	6	5	4+	4

FORWARD 前鋒球員

人名		走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
フォン	科	7	8	7+	7+	8	8	9	6	7	4+	9
タイユング	達依尤高	8	8	8	8	8	7	5+	6	6	6	4+
オバム	奧巴姆	8	7	7	7	7	8	6+	5+	4	4+	4
アブノ	阿巴奈	7	6	7	8	8	7+	6	6	6	4+	5



通往完全格鬥家之道 番外篇

STREET FIGHTER ZERO 2 少年街霸 2



TEXT：FUKUDA

啟示澄清！

上期刊登了 SS 版《少年街霸 2》使用殺意隆等《SF ALPHA 2》隱藏人物的秘技後，編輯部在這兩個星期內接到了為數不少的電話查詢，説不能使用這個秘技，經調查後發現原來大部份的來電讀者都誤會了，以為這個秘技是PS版《少年街霸2》所使用的，有見及此筆者便在這裏澄清一下。

大公開！隱藏在背景裏的角色

在《少年街霸2》裏，拳與凱這兩關的背景中是隱藏了不少CAPCOM遊戲角色的。在拳的一關是集合了CAPCOM不同遊戲的人物，而凱那關則是在《FINAL FIGHT》中登場的角色；括弧內是該角色所登場的遊戲名稱。

KEN STAGE 三藩市港

1. ZABEL（魔域戰士）
2. LEI-LEI（魔域戰士 2）
3. LIN-LIN（魔域戰士 2）
4. 無名戰士 1P（世界末日）
5. 無名戰士 2P（世界末日）
6. MORRIGAN（魔域戰士）
7. ORTEGA（摔角霸王 2）
8. ZARAZOV（摔角霸王）
9. ELIZA（街頭霸王 2）
10. SHO（CAPTAIN COMMANDO）
11. CAPTAIN（CAPTAIN COMMANDO）
12. CAROL（CAPTAIN COMMANDO）
13. 飛龍（STRIDER 飛龍）
14. LYNN KUROSAWA（異型 VS 鐵血戰士）
15. FELICIA（魔域戰士）
16. PURE（QUIZ CAPCOM WORLD 2）
17. 辻本憲三（CAPCOM 社長）



GUY STAGE 大都會城

1. ANDORE
2. CODY
3. JESSICA
4. BRED
5. G ORIPER
6. ABIGAIL
7. TWO P
8. 白色狗一隻
9. EDI E
10. HAGGER
11. J
12. DAMND
13. ROXY/POSION（？）
14. EL GADO
15. AXL





少年街霸2神秘之謎 究明篇



角色畫面配置圖之謎

不知道各位有沒有發覺，原來《少年街霸2》的選擇角色畫面裏，是有着一個特定編排法則的，藉此可以解開「為何櫻會排在正中心的？」、「凱的旁邊為甚麼會是拳？」等問題。有一點要注意的是，在這個編排法則中，NASH是被當作為GUILE來看待的。

A.《少年街霸》10名基本角色
B.《少年街霸2》5名新增角色
C.《少年街霸》3名隱藏角色
D.《街頭霸王 II》角色
E.《街頭霸王》角色
F.　女性角色
G.《FINAL FIGHT》角色

春麗SF II服之謎

在30期時已刊登了使用舊衫春麗的秘技（註：這是附錄在說明書內的基本操作），不過大家又知不知道她除了氣功拳的輸入法和《少年街霸》時一樣是←（貯）→＋拳外，實際的分別在那裏？原來她的天空腳（站立重腳）與元傳暗殺蹴（蹲下重腳）是可以CANCEL SC的。



MAX COMBO出現骷髏之謎

假如完全不使用打擊技，只利用投技與屈擋技來KO對手，那麼在平時顯示最高HIT數的一項裏，便會出現一個代表最高HIT數為0的隱藏標記——骷髏。



飛龍會否在《少年街霸3》復出之謎

如果各位有留心火引彈那一關（香港廟街）的背景畫面，就會發現在畫面右側站着一名赤裸上身、披着毛巾、穿著功夫鞋的中國籍男子，外貌和在《超級街頭霸王》中首度出場的飛龍相似。究竟這是否意味着他會在《少年街霸3》復出？

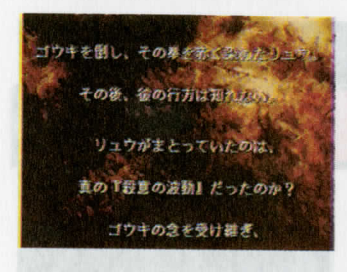


ROSE昇天之謎

當筆者在測試SS版的《少年街霸2》時，發現了一件不可思議的事，就是在TRAINING模式中，嘗試用ROSE的LV.1 SOUL ILLUSION→埋身蹲下重拳→LV.3 AURA SOUL THROW，當KO對手時阿ROSE姐竟然站在半空中換衫，真邪門……



殺意隆爆機之謎



當各位知道SS版《少年街霸2》是可以使用街機版《ALPHA 2》的隱藏人物殺意隆之後，當然會嘗試去用他打爆機吧。不過，真令人失望，除了有一堆描述他打敗豪鬼後去向的文字外，一幅圖片也沒有，就連原本隆的爆機畫面也欠奉。

SURVIVAL模式爆機之謎



大家完成了SS版LV.8的SURVIVAL模式未？現在由於出現了使用真．豪鬼的秘技，因此各位可以利用斬空波動拳×2來輕鬆打爆這個模式了。不過，和用殺意隆玩ARCADE模式一樣，完結畫面也是簡單非常。

挑釁之謎

在《少年街霸》裏，只有春麗的挑釁技才能擊中對手，那麼《少年街霸2》中那些角色的挑釁技是有攻擊判定的？答案是：春麗、BIRDIE、SODOM和櫻；至於懂得各種不同挑釁技的火引彈，每招都是沒有攻擊判定的。



無限OC時間與高速連打之謎

上期秘技工場已介紹了在SS版TRAINING模式裏，使用無限OC時間與高速連打的秘技，現在再向各位補充一下。在選人畫面裏，如果按住L及START來按掣選擇就會變成無限OC時間，R及START是高速連打，而這兩個秘技是可以同時使用的。







車長詞

1996年9月27日 出紙3大頁

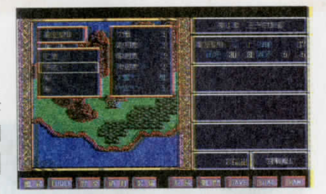
首先答一封由署名電腦迷的讀者所寄來的信，他問及在香港那裏可以買到《天地無用！魎皇鬼 極樂CD-ROM 2》與及《V.G. SCREEN SAVER》，對不起，據本人所知在香港是沒有這兩隻軟件的原裝賣的，看來大概要到日本才能夠買到了。至於有關PS版《侍魂3》的問題，原本就不打算在這裏作答（因為這兒不是電腦遊戲信箱），但既然已答了前半部的問題，在此便破例作答，下不為例。你所指的SS版操作法是不是ABCD掣？本刊用ABCD掣來表達是因為玩者可自由設定各個掣的功能，例如甲將A設定為輕斬，但乙則設定作腳技，所以單純地用□△×○是毫無意義的，而並非以SS版的操作法為準。（車長）

DOS DRAGON SLAYER 英雄傳說

FALCOM 著名 RPG 系列 攻略（一）

撰文：福田

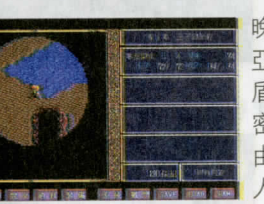
第一章 王子的旅程



1. 亞魯艾斯達城 LV.1

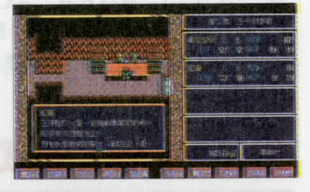
當主角賽里歐斯被守城的士兵阻止出城時，他便找右下方的法加松去，從其所挖掘的秘密通道逃到城外。由於等級很低的關係，所以還是和四周的史萊姆作戰較保險，而最好把主角提升至LV.2。

3. 亞魯艾斯達城 LV.2



主角返回城後便休息一會，到晚上突然發生怪物襲擊事件，拉依亞於是把王家劍、王家鎧甲和王家盾交給賽里歐斯，並叫他從城北的密道離開，逃到東面的岬角洞窟。由於有王家裝備，因此無需懼怕敵人，最好把等級提升到LV.4。

5. 庫魯村 LV.5



從魯迪亞城北面出口向東行到庫魯村，經藍鷹介紹主角認識到反叛軍的頭目阿隆。他說在西面的貝爾蓋礦山有不少反抗亞克丹司的人民被囚禁着；藍鷹說要有LV.8才有戰勝對方司令官的把握。

2. 岬角洞窟 LV.2



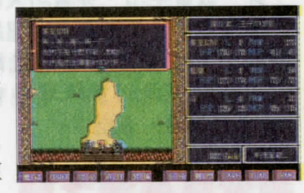
由於洞內一片漆黑，所以看不到確實的地形，但現時無需使用火把，只要一直向前行便可。當在前面碰到敵人貓頭鷹時，因為等級差的原因而戰敗，結果賽里歐斯被拉依亞救回城內。

4. 魯迪亞城 LV.4



離開岬角洞窟後向西行便可到達魯迪亞城。當主角一入城便被守衛強行帶去會見亞克丹司，並且被囚禁起來，而王家裝備則當然被沒收了。在牢房待了一會後，主角便被反叛軍的藍鷹救走，藍鷹亦在此時加入。

6. 貝爾蓋礦山 LV.8



當賽里歐斯到達LV.6時，便可在庫魯村內找到魔法師洛做同伴；另外在魯迪亞城的登基大會舉行過後，主角便可回去購入武器及防具。到達貝爾蓋礦山時主角一行人被士兵趕走，而到LV.8時阿隆則教他潛入礦山的方法。（未完待續）

生產商：FALCOM　發行商：天堂鳥　對應系統：DOS　類別：RPG　容量：CD-ROM／FD

J-WIN SCHOOL DAYS

三段發生在課餘的H事件

《SCHOOL DAYS》是一隻以三段發生在不同背景的短篇故事所組成的簡短AVG，玩者要因應遊戲的發展，繼而選擇出最適當的答案，否則便無法完成遊戲。畫面雖然並非很突出，不過所使用的色調很有新鮮感，和一般見慣見熟的遊戲完仕不同。（金太郎）

評分：
美少女度：2.5分
遊戲性：2.5分
H度：3.0分
意念：2.5分

生產商：MYSTY
對應系統：J-WIN
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁









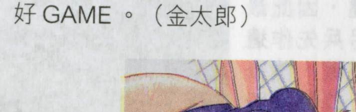


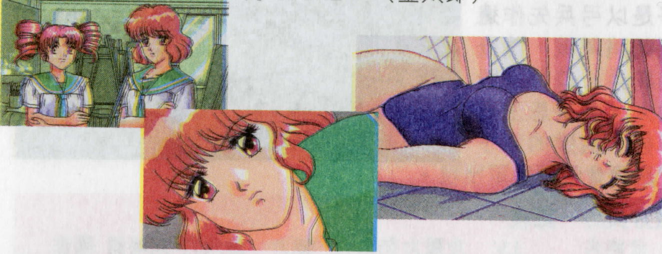
J-WIN SCHOOL GIRLS

代課老師不可思議的經歷



另一隻要介紹的遊戲同樣是和學校拉上關係的，《SCHOOL GIRLS》是說一名受親戚所委托到其學校去，擔當美術科代課老師的青年，在校內所遭遇到的一連串豔遇。畫面和人物造型均不俗，而故事亦相當吸引，是近期一隻較佳的好GAME。（金太郎）





生產商：SCOOP
對應系統：J-WIN
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

評分：
美少女度：3.0分
遊戲性：3.0分
H度：3.5分
意念：3.0分

街坊人氣指數（截至22/09/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	−	初	Dragon Slayer 英雄傳說（中）	DOS	RPG
2	−	初	八女神物語（中）	DOS	RPG
3	↓	2	魔界之泉2（中）	DOS	SRPG
4	↓	1	天地無用！魎皇鬼（中）	DOS	AVG
5	−	初	SCHOOL GIRLS [18]	J-WIN	AVG
6	→	6	古大陸物語 狂神之都	J-WIN	SRPG
7	↓	5	VALENTINE KISS [18]	DOS/V	AVG
8	↓	3	三國演義．貳（中）	DOS	SLG
9	−	初	小沙彌（中）	DOS	RPG
10	−	初	皇城爭霸記（中）	DOS	SLG
11	↓	7	三國志V（中）	DOS	SLG
12	↓	4	沉默的艦隊（中）	DOS	SLG
13	↓	9	龍之傳奇（中）	DOS	ARPG
14	−	初	閃絕 FIGHTER（中）[18]	DOS	RPG
15	→	15	春秋爭霸傳II之問鼎天下（中）	DOS	RPG

賽後分析：

FALCOM的魅力實在沒法擋，想不到舊作《英雄傳說》一出竟然能夠馬上殺入NO.1的位置，質素的確和一般台灣RPG有一段很明顯的距離。除此以外，《SCHOOL GIRLS》也是一隻頗好玩的遊戲，其餘的就普普通通而矣。（SPYDER）

業界秘情報（不日刊載，請剪存！）

揭秘者：馬場殺手

◆特別消息！ELF暫定在今年秋季發售其全新98遊戲《在這世界盡頭、唱頌戀愛的少女YU-NO》，遊戲類型現在還未公佈，不過馬場殺手保證一收到內幕必定向立刻向各位報料，敬請留意。

◆另外，仲有一單猛料要同各位講，就是現在全力主攻JWIN95遊戲市場的ALICE SOFT（《RANCE》系列、《宇宙快盜HONEY BEE》及《夢幻泡影》等），宣佈將會在12月推出《RANCE》系列的最新作《鬼畜王RANCE》，一隻操作平台為JWIN95或NT的SLG，故事背景方面是揉合了頭4集加上兩集外傳（4.1和4.2）的各個國家，而登場女角更多達50人以上！總而言之，有RANCE，絕無哋GAS。

◆ELF在SS上推出的《野野村醫院的人們》大受好評，現正宣佈在9月27日推出全配音的WINDOWS95版本，不知這個版本會否收錄原本在DOS/V版與J-WIN版所出現的全部過激H畫面呢？售價為7800日圓。

◆1996年已經過了差不多四份之三，各位又知不知道究竟那一隻美少女遊戲的銷量最高？下表是由今年1月起至6月所收集回來的數據，經過計算後所得出來的「1996年上半年日本美少女遊戲銷售榜」。

排名	遊戲名	生產商	發售月份	類型	機種
1	下級生	ELF	6月	AVG	98
2	惡夢	STUDIO MOBIUS	4月	AVG	98
3	HARLEM BLADE	戲畫	4月	RPG	98
4	脅迫	AIL	4月	AVG	98
5	學園KING	ALICE SOFT	6月	RPG	98
6	RAFINEE	CISWARE	6月	AVG	98
7	TWLIGHT HOTEL	ZYX	6月	AVG	98/31/95
8	殼中的小鳥	BLACK PACKAGE	2月	SLG	98
9	Es之方程式	AVOGADO POWER'S	6月	AVG	98/DOSV
10	林間學校	FOSTER	1月	AVG	31/95

註：98→PC-9801；31→J-WIN 3.1；95→J-WIN 95

新GAME時間表 - 日本電腦篇（J-WIN／WIN95）
BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
7/9	GREG NORMAN GOLF	SYSTEM SOFT	9800	JWIN95	SLG
	惡夢95~藍色果實的散花	STUDIO MOBIUS	8800	JWIN95	AVG [18]
	DAYTONA USA（nV1專用）	SEGA	9800	JWIN95	RAC
	魅惑之調書	DISCOVER	7800	JWIN95	AVG [18]
	RAXEL LIFE	PROFORCE SYSTEM	3800	JWIN95	TAB
	超越時間的信	RIVERHILL SOFT	6800	JWIN95	AVG
	三國志V with POWERUP KIT	光榮	15800	JWIN95	SLG
	三國志V POWERUP KIT	光榮	6800	JWIN95	ETC
	光輝寶石箱	KONAMI	4800	JWIN95	ETC
	JUNGLE MASTER for WIN Ver1.1	ARIGADA屋	9700	兩對應	SLG
	INDY CAR RACING II	SIERRA PIONEER	9800	J-WIN	RCG
	連珠 for WINDOWS	每日COMMUNICATIONS	4980	兩對應	TBL
	女醫／美奈子	RED ZONE	7800	兩對應	AVG [18]
	三國志V with POWERUP KIT	光榮	15800	J-WIN	SLG
	三國志V POWERUP KIT	光榮	6800	J-WIN	ETC
9月下旬	野野村醫院的人們	ELF	未定	JWIN95	AVG [18]
	for elise	CRAFTWORK	7800	JWIN95	AVG/SLG [18]
	YAN YAN之問答激鬥	天津堂	4800	JWIN95	TBL [18]
	遙之空 - 激鬥麻雀大會篇	LUNAR SOFT	未定	兩對應	TBL [18]
9月末	真怨靈戰記	FUJICOM	6800	JWIN95	AVG
9月預定	隆美爾裝甲師團1941 OPERATION CRUSADER	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	美少女夢工場2 for WIN95	GAINAX	14800	JWIN95	SLG
	V.R. DATE 5月俱樂部 for WIN95	DESIRE	8800	JWIN95	AVG [18]
	CATZ 日文版	VIRGIN INTERACTIVE	3800	兩對應	ETC
	REINA ☆ CRYSTAL	COLOSSEUS	6800	兩對應	AVG [18]
	櫻花季節	TIARA	8800	兩對應	AVG [18]
3/10	SHUCPOCPO！！	WITTY WOLF	6800	兩對應	PUZ
4/10	ANGELIQUE Special 限定版BOX	光榮	8800	JWIN95	SLG
10月預定	家庭教師	INTERHEART	未定	JWIN95	AVG [18]
	魔法少女莎莎美 for WIN95 前．後篇	AIC SPIRIT	未定	JWIN95	AVG
	製造糖果	KYUROTTO	7800	JWIN95	SLG [18]
	D-DAY	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	ASSAULT RIGS	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	AREA 51	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	KRAZY IVAN	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	泡泡龍方塊	GAME BANK	7800	JWIN95	PUZ
	BEDLAM	GAME BANK	7800	JWIN95	STG
	VIPER-GTS	SONIA	8800	JWIN95	AVG [18]
	電網麻雀	TAKERU 事務局	12800	JWIN95	TBL
	TANIA	TIPS	7800	JWIN95	AVG [18]
	GEOLIGHT MOON	日本SOFTEC	9800	JWIN95	ACT
	超級瘋狂爬樓	日本物產	7800	JWIN95	ACT
	魔女之眠 完全版	PACK IN VIDEO	6800	JWIN95	AVG
	花火職人	魔法株式會社	9800	JWIN95	SLG
	CLONE RANGER~被盜走的DNA	VIRGIN INTERACTIVE	8800	兩對應	ACT/AVG
	加藤一二三九段監修 將棋 直感情讀流 Ver.2	WIZ	未定	兩對應	TAB
	COCK君與木工君	WITTY WOLF	未定	兩對應	PUZ
	芝芝MONSTER	WITTY WOLF	未定	兩對應	AVG
	H	GAINAX	9800	兩對應	ETC
	REGIO ZONE	KSS	11400	兩對應	AVG/STG
	亂蝶	TRASH	8800	兩對應	AVG [18]
	GET！	BLACK PACKAGE	9000	兩對應	AVG [18]
	文化祭	U-COM	未定	兩對應	AVG [18]



三國志孔明傳
超人氣 SRPG 攻略（七）

撰文：FUKUDA

生產商：光榮
對應系統：J-WIN
類別：SRPG
容量：CD-ROM
要滑鼠



二章三幕~蠻都之戰

BATTLE 2
禿龍洞之戰
勝利條件：捉拿孟獲
20 TURN 內完成

在西耳湖的營幕內，孔明得知孟獲正藏身在北面的禿龍洞，而必經之路卻被敵人牢牢守着，經考慮後決定取較穩陣的東北方通道。當蜀軍一到達，孟獲便企圖逃到西北方的村落去，孔明於是便兵分兩路去包抄他。由於在河口有毒氣，因此孟獲一行人便一直等待直至 TURN 10 ，當然玩者是不會讓他逃掉的。



敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
孟獲	12	71	48	30	206	67	南蠻騎兵
朵思王	11	60	44	31	179	66	南蠻騎兵
孟優	11	65	34	25	181	58	南蠻騎兵
楊鋒	11	61	48	26	190	58	南蠻兵
南蠻兵×7	10	62	33	24	151	55	南蠻騎兵
南蠻兵×2	10	61	43	23	166	48	南蠻兵
虎使×2	10	63	36	25	186	42	虎使

BATTLE 3
三江城之戰
勝利條件：消滅朵思王
30 TURN 內完成



孟獲敗陣後，便命朵思王去找擁有很多猛獸的木鹿王幫助，蜀軍亦在此時攻至三江城去。由於敵方弩兵加砲車的防守陣式相當穩健，因此最好是以弓兵先作遠距離消耗戰，然後用騎兵一口氣摧毀敵人。當朵思王敗陣後，孟獲的妻子祝融便會帶同援軍出現。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
朵思王	12	64	49	33	195	69	南蠻騎兵
南蠻兵×5	11	65	46	25	179	52	南蠻兵
南蠻兵×3	11	66	38	26	167	58	南蠻騎兵
南蠻兵×2	11	54	61	255	179	8	大砲車
南蠻兵×3	11	54	31	36	157	26	弩兵

敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
祝融	13	72	50	28	214	66	南蠻騎兵
南蠻兵×5	11	66	38	26	167	58	南蠻騎兵

禿龍洞
道具屋

名稱	售價	功能
大焦熱之書	400	敵眾／小火
大落石之書	400	敵眾／小落石
壓迫之書	80	敵 1／攻↓
罵聲之書	80	敵 1／守↓
牽制之書	80	敵 1／攻速 1/2
足止之書	80	敵 1／速 1/2
復調之書	150	我 1／耐↓回復
對策之書	200	我 1／敵策傷害↓
長兵器指南書	400	轉職用道具
弩之奧義	400	轉職用道具
馬鐙	400	轉職用道具
戰車戰術讀本	400	轉職用道具
投石機	400	轉職用道具
根性之種	600	我 1／耐↑

BATTLE 4
蠻都之戰
勝利條件：孟獲退卻
30 TURN 內完成

孔明放過祝融的同時，木鹿王剛好趕到孟獲的軍營，説其猛獸對蜀軍應可起作用。由於士兵們均害怕敵方的猛獸，因此蜀軍全體武將的攻擊力和防禦力都下降不少。要順利通過這關，有兩點要先清楚確認的。第一，任何人只要被毒蛇擦過都會立刻中毒，每 TURN 會被扣去大約 40 點 HP ，只有用孔明的策略才能醫治。第二，被大象擊中後有很大的機率會變成混亂狀態，因此當心會否擋着後方的去路。孟優被打敗後孟獲便會馬上出陣，此時最好用盡全力將他擊倒，因為持久戰對蜀軍相當不利。



敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
孟獲	13	75	53	32	222	70	南蠻騎兵
孟優	12	69	39	27	167	61	南蠻騎兵
祝融	13	72	50	28	214	66	南蠻騎兵
帶來	12	64	40	26	193	40	南蠻騎兵
木鹿王	13	71	51	35	219	70	象使
虎使×7	11	67	38	27	201	45	虎使
象使×3	11	67	42	27	183	56	象使
蛇使×7	11	61	44	31	179	60	毒蛇使
南蠻兵×3	11	66	38	26	167	58	南蠻騎兵



網上遊戲新天地

INTERNET的發展已有一段日子，其發展潛力是大家有目共睹的，除了這是全新的廣告媒體外，也是一個全新的遊戲環境，因為一群遠隔重洋的人可以藉着網絡而走在一起邊玩遊戲邊交談。最近，香港就有一間公司開設了一種新穎的網絡遊戲新玩法，那就是NET FUN推出的CYBERCITY。到底這和在家中玩遊戲機有何分別，又有甚麼吸引之處？

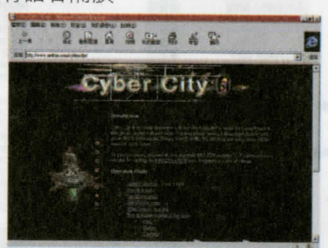


CYBERCITY是個怎樣的地方？

CYBERCITY其實是個使用網絡聯繫的遊戲程式，一啟動它，它就會接上INTERNET，讓你跟其他同時在網上交談、玩遊戲，而其中一大特色是在CYBERCITY中，你以使用任何語言版本的WINDOWS來跟對手交談，完全沒有語言隔膜。



■ NET FUN 經理 RICHARD CHUI 向我們介紹 CYBERCITY 的運作



■ CYBERCITY 網頁，玩者先要在這裏登記成為會員

CC有乜玩

進入CC，前，電腦會讓你揀選一個在網絡上出現的樣子和讓你輸入自己的名字，接着就會看見三個大空站般的物體，它們每個都是可以容納100人同時上網的HALL，進入HALL之後就是大堂，在那裏你會看見有很多人來來往往，那班人就是現在停留在網上的人，你可以手指指一下那個人就可以透過CC版面下面打字條來跟那人交談，而你也有機會被人「篤」，跟你打招呼，只要你找到那個人「篤」他，就可以回應他。你們甚至可以到樣子好似結界的CHAT去，那裏就像私人會所一樣，讓你和一群志同度合的朋友暢談。這就是CC的一大有趣之處。

當然，稱得上是網上互動式遊戲站，自然少不了遊戲了。在大堂上方開設了四間遊戲房，那每個房間都有一個遊戲。現時，CYBERCITY安排了「鋤大D」、「橋牌」、「五子棋」和「香港麻雀」四個遊戲，其中以「鋤大D」和「麻雀」最受歡迎。



■大堂的都是現時在網上的同志

不想玩遊戲的話，你也可以作為坐上客，看看人家怎麼玩，觀摩一番。只要你篤篤那個玩牌的人便可。



■鋤大 D

當然，上網也有上網的道德，交談時說粗言穢語、把人家手上有甚麼牌的事情告訴其他人也不要得。據CYBERCITY的NET FUN經理RICHARD CHUI說，他們會有人監察會員的行為，假如收到其他會員的投訴的話，他們是會取銷不守道德的會員的會籍的。



■找個合適合自己的面相吧

■現時 CC 共有三個可容納 100 人的 HALL

啟動CC

要玩CC（這是CYBERCITY玩家的術語），首先要到CYBERCITY的網頁去進行登記。現在要成為CC的會員是免費的，不過有關方面不排除將來會考慮收取會員費。登記了成為會員之後，你的身份證號碼就會成為你的ID，而供應商就會透過E-MAIL把你的私人密碼給你。

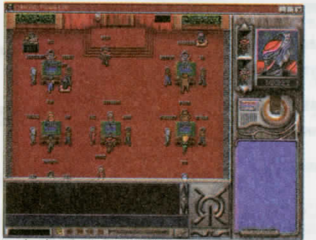
登記完成之後，就要把CC的主程式「CBCITY」DOWNLOAD下來，現在這程式的最新版本是1.06。把程式解壓後執行，就會出現一個LOGIN畫面，以你的ID和私人密碼LOGIN後，你就可以進入CYBERCITY的世界。



■ CHAT ROOM 是大家暢所欲言的地方



■你可以觀看人家的戰況，並立即在下方的對話條中跟人家談論心得



■麻雀房是最熱鬧的地方



■ OCS HEAVEN 的 RING 遊戲《EXLLUSION》是一個非常大的網絡遊戲。

日本又點玩？

在日本，他們的電話網絡是採用比香港現時所用的更快速的ISDN，這樣可以玩的變化便更大了。日本從9月22日開始，OCS HEAVEN便推出了一種名為RING的實時互動式網絡遊戲，而首個遊戲就是名為《EXLLUSION》的大型RPG。這個遊戲據稱可以讓一萬人同時參與，每一個參加者都可以跟其他上網的人士組成小組，互相交談，對付敵人。這樣大型的RPG，不知香港何時才會出現呢？

金手指指點點

HI！首次和你們各位見面，本欄會為各讀者帶來一大——堆極度機密且極度精采的金手指密碼，而今次，我們為各位讀者介紹的，是近來瘋魔PLAY STATION玩家的《少年街霸2》及很難爆機的《誕生S》的金手指密碼。我們希望以下所列的金手指密碼，能夠對各位金手指迷有所幫助。啊……還有，這個專欄是會以不定期方式刊出，如果各位讀者希望知道更多金手指密碼的話，就請你們繼續留意GAME PLAYERS啦！

PLAYSTATION

少年街霸2

1P無敵	80197C58 0090
2P無敵	80197FEC 0090
1P SUPER COMBO POWER LEVEL不減	80197CC2 0090
2P SUPER COMBO POWER LEVEL不減	80198056 0090
TIMER STOP	8018FD8C6302
1P空中必殺技	80197C40 0000
2P空中必殺技	80197FD4 0000
特殊必殺技模式	
2P的ADDRESS部	X01980EA
隆RYU	
波動昇龍拳	D0197D56 0000
	80197D56 0001
昇龍真空龍捲旋風腳	D0197D56 0002
	80197D56 0005
春麗CHUN-LI	
百裂氣功拳(百裂腳方式輸入)	D0197D56 0000
	80197D56 0002
氣功拳+氣功掌	D0197D56 0002
	80197D56 0006
天昇氣功掌+天昇腳	D0197D56 0003
80197D56 0006	
旋圓氣功掌+旋圓腳	D0197D56 0001
80197D56 0006	
(DATA若由0006轉為0002則變為旋圓氣功拳)	
凱GUY	
武神肘落八雙拳+肘落	D0197D56 0000
	80197D56 0005
簡單武神八雙拳(武神旋風腳方式輸入)	D0197D56 0003
	80197D56 0005
拳KEN	
波動昇龍拳	D0197D56 0000
	80197D56 0001
「印度佬」達爾森DHALSIM	
YOGA FLAME INFERNO	D0197D56 0002
	80197D56 0007
挑釁INFERNO	D0197D56 000A
	80197D56 0007
元GEN	
百連死點咒(喪流)	D0197D56 0000
	80197D56 0004
百連慘影(喪流)	D0197D56 0000
	80197D56 0005
蛇穿蛇咬叭(忌流)	D0197D56 0002
	80197D56 0006
徨狂牙(忌流)	D0197D56 0003
	80197D56 0007
櫻SAKURA	
盛櫻真空波動拳	D0197D56 0004
	80197D56 0006
羅蘭度ROLENTO	
AIR RAID MINE SWEEPER	D0197D56 000C
	80197D56 0005
MEKONDAL MINE SWEEPER	D0197D56 000D
	80197D56 0005
ESCAPE MINE SWEEPER	D0197D56 0001
	80197D56 0005
挑釁MINE SWEEPER	D0197D56 0008
	80197D56 0005
「蘇聯佬」沙捷夫ZANGIEF	
VANISHING SCREW	D0197D56 0006
	80197D56 0007
AERIAL RUSSIAN SLAM +FINAL ATOMIC	
	D0197D56 000A
	80197D56 000B
勒殊NASH	
SOMER SONIC	D0197D56 0000
	80197D56 0001
簡單SOMERSAULT JUSTICE	D0197D56 0000
	80197D56 0003
露斯ROSE	
REFLECT SOUL SPARK	D0197D56 0001
	80197D56 0000
挑釁SOUL SPARK	D0197D56 0007
	80197D56 0000
蘇多姆SODOM	
簡單天宙剎(地獄SCRAPE輸入法)	D0197D56 0002
	80197D56 0003
豪鬼GOUKI	
簡單滅殺豪波動(豪波動輸入法)	D0197D56 0001
前方轉身瞬獄殺	D0197D56 000D
	80197D56 000B
超滅殺豪昇龍(滅殺豪昇龍+天魔豪斬空輸入法)	
	D0197D56 0007
	80197D56 0009
阿修羅閃空瞬獄殺	D0197D56 0008
	80197D56 000B
百鬼襲瞬獄殺	D0197D56 000E
	80197D56 000B
挑釁瞬獄殺	D0197D56 000C
	80197D56 000B
域加VEGA	
簡單KNEE PRESS NIGHTMARE + DOUBLE KNEE PRESS	
	D0197D56 0000
	80197D56 0005
WARP KNEE PRESS	D0197D56 0003
	80197D56 0005
挑釁KNEE PRESS	D0197D56 0008
	80197D56 0005
HEAD PRESS NIGHTMARE	D0197D56 0001
	80197D56 0005
火引彈DAN	
我道晃龍拳	D0197D56 0000
	80197D56 0001
WIDE晃龍拳	D0197D56 0000
	80197D56 0003
少年街霸2 人物選擇	80197CA2 yy00
(將yy之數值改變，可選擇人物)	

00隆
01拳
02豪鬼
03勒殊
04春麗(ZERO版)
05亞當
06蘇多姆
07凱
08百迪
09露斯
0A域加
0B撒加
0C火引導
0D櫻
0E羅蘭度
0F「印度佬」達爾森
10「蘇聯佬」沙捷夫
11元(喪流版)
12春麗(街霸2模式)
13元(忌流版)
14真·豪鬼

TOBAL NO.1

1P無限體力	801EF996 0100
2P無限體力	801F17DE 0100
HYPER MODE	801F0390 0001
攻擊力最大	801F141A 0100
防禦力最大	801F1418 0100
HEART最大	801F141C 0003
1P一本不能取去	801F220C 0002
2P一本不能取去	801F23C4 0002
SET數	800CCBB0 00XX
人物更變1P	801F35A4 0y00
人物更變2P	801F35AE 0y00
(將y之數值改變，可選擇人物)	

0 CHUJI
1 LISEMS
2 EPON
3 HOM
4 FEI
5 MARY
6 ILL
7 GREN
8 MUFU
9 VDAN
A SNORK
B TORI

FINAL FANTASY V II

主角現時的HP	800DB438 XXXX

HYPER OLYMPIC IN ATLANTA

使用興奮劑	80102324 41FF
(100M、110M 跨欄及游泳)	

波洛古羅斯物語

改變LEVEL	800F409C XXXX
最大HP	800F40AE XXXX
現時的HP	800F40A0 XXX
攻擊力	800F40A8 XXXX
防禦力	800F40B8 XXXX
魔法防禦	800F40C8 XXXX
移動速度	800F40D8 XXXX
移動力	800F40DC XXX
經驗值	800F40F4 XXXX

KINGS FIELD 3

改變LEVEL	801B1DF0 XXXX
現時HP	801B1DFC XXXX
最大HP	801B1DFE XXXX
現時的MP	801B1DFC XXXX
最大MP	801B1DFE XXXX
攻擊技藝	
斬的能力	801B1E38 XXXX
打的能力	801B1E3A XXXX
刺的能力	801B1E3E XXXX
光的技藝	801B1E3E XXXX
火的技藝	801B1E40 XXXX
土的技藝	801B1E42 XXXX
風的技藝	801B1E44 XXXX
水的技藝	801B1E46 XXXX

卒業CROSS WORLD

月份	800DE3F0 XX00
日期	800DE3F2 XX00
時	800DE3F4 XX00
分	800DE3F6 XX00
各女孩的好感度改變	
聖美	800DE3B2 XX00
靜	800DE3B4 XX00
麻美	800DE3B6 XX00
由利佳	800DE3B8 XX00
舞奈	800DE3BA XX00
真樹	800DE3BC XX00
惠美	800DE3BE XX00
氣球完成度	800DE3B0 XX00

心跳回憶私人珍藏集

CG畫廊畫數增加	800E3004 0001

ANGEL GRIFFITI

體力	800FE418 XXXX
運動值	800FE41A XXXX
知識值	800FE41C XXXX
精神值	800FE41E XXXX
敏感度	800FE420 XXXX
好感度	800FE422 XXXX
金錢量	800FE424 XXXX

NAMCO MUSEUM 1

PACMAN	
舞限隻數	801178E0 00FF
紅鬼畏縮	80166AD0 0000
	80166AD2 0000
粉紅鬼畏縮	80166AFC 0000
	80166AFE 0000
淺藍鬼畏縮	80166B28 0000
	80166B2A 0000
橙色鬼畏縮	80166B54 0000
	80166B56 0000
食了鬼後得1600分	801178DC 0000
GALAGA	
無限隻	301A3E1C 00FF
RALLY X	
無限燃料	800E3E2C 3B9A
(過版後需關制)	
NEW RALLY X	
無限燃料	800E4FC8 3BE0
(過版後需關制)	
無限隻	800E4900 00FF
POLE POSITION	
自動駕駛模式	8012F2B4 E703
	8012F2D0 E703
(過了1個圈後關制)	
TIMER STOP	80131946 FF00
BOSCONIAN	
無限隻	8015728C 00FF
TOY POP	
(只限由電腦改碼)	
無限隻	800FD270 00FF
無敵	800FD214 0002

NAMCO MUSEUM 2

鐵板陣XEVIOUS	
無限隻	8019C03C 00FF
CUTIE Q	
無限玉	8016C4CC 00FF
MAPPY	
MAPPY無限	801E38C4 FF00
GAPLVS	
無限隻	80151104 00FF
GROBO	
無限防護罩	80100564 280
無限隻	800CAB64 00FF
DRAGON BUSTER	
無限體力	800C99F0 00FF
(於對龍戰時關制)	
SPECIAL FIRE 無限放	800C9990 0001
	801437B0 0000
NORMAL FIRE無限放	800C9990 0001
	801437B0 0001

NAMCO MUSEUM 3

GALAXIAN	
無限隻	80141A18 E8FF
MS. PACMAN	
無限隻	80141A18 00FF
紅鬼畏縮	80193FD4 0000
	80193FD6 0000
粉紅鬼畏縮	80194000 0000
	80194002 0000
淺藍鬼畏縮	8019402C 0000
	8019402E 0000
橙色鬼畏縮	80194058 0000
	8019405A 0000
食了鬼後得1600分	801416D0 0003
DIG DUG	
無限隻	801309D0 00FF
怪獸無力化	801305C2 0100
	80130602 0100
	80130642 0100
	80130682 0100
	801306C2 0100
	80130702 0100
	80130742 0100
	80130782 0100
PHOZON	
無限隻	80167480 00FF
POLE POSITION 2	
自動駕駛模式	80131FB4 E703
	80131FD0 E703
(完成1個圈後關制)	
TIMER STOP	80134646 FF00
DRUAGA之塔	
FLOOR 50	8016569E 3B02

魔域戰士

1P無敵800BDD5C 0090	
	800CD3FC 0090
	800CD3FE 0090
2P無敵	800BDD60 0090
	800CD770 0090
	800CD772 0090
TIMER STOP	800CDAB6 0063
1P SPECAL GAUGE滿	800CD5C8 0050
	800CD5CA 0050
2P SPECAL GAUGE滿	800CD93C 0050
	800CD93E 0050

超兄貴

無限隻	800D6A98 00FF

少年街霸

豪鬼GOUKI	
簡單滅殺波動(豪波動輸入法)	D0187DE 0001
	801872DE 0005
前方轉身瞬獄殺	D01872DE 000D
	801872DE 000B
超滅殺豪龍(滅殺豪昇龍+天魔豪斬空輸入法)	
D01872DE 0007	
	801872DE 0009
拳KEN	
昇龍神龍拳(昇龍拳輸入法)	D01872DE 0000
	801872DE 0004
波動昇龍拳	D01872DE 0000
	801872DE 0001
春麗CHUN-LI	
百裂氣功拳(百裂腳輸入法)	801872DE 0001
	801875DE 0002
對不起氣功拳(挑釁氣功拳)	D01872DE 0007
	801872DE 0002
天昇氣功掌+天昇腳	D01872DE 0003
	801872DE 0006
勒殊NASH	
SOMER SONIC	D01872DE 0000
	801872DE 0001
簡單SOMERSAVLT JUSTICE	D01872DE 0000
	801872DE 0003
百迪BIRDIE	
簡單BULL REVENGER + BULL HEAD	D01872DE 0000
	801872DE 0003
蘇多姆SODOM	
簡單天宙剎地獄SCRAPE	D01872DE 0003
	801872DE 0004
撒加SAGAT	
TIGER SHOT上下反轉	D01872DE 0001
	801872DE 0002
	D01872DE 0002
	801872DE 0001
SUPERISE GENOCIDE+TIGER SHOT	D01872DE 0001
	801872DE 0005
域加VEGA	
簡單KNEE PRESS NIGHTMARE+DOUBLE KNEE PRESS	
	D01872DE 0000
	801872DE 0005
WARP KNEE PRESS	D01872DE 0003
	801872DE 0005
火引彈DAN	
WIDE昇龍拳	D01872DE 0000
	801872DE 0003
我道昇龍拳	D01872DE 0000
	801872DE 0001
INSULA武神八雙拳+INSULA降下	D01872DE 0000
	801872DE 0005
隆RYU	
波動昇龍拳	D01872DE 0000
	801872DE 0001
昇龍真空龍卷旋風腳	D01872DE 0000
	801872DE 0005
人物顏色改變	80187288 000X
1P不扣體力	8018720C 0090
2P不扣體力	801874D4 0090
1P SUPER COMBO POWER LEVEL不扣	8018727E 0090
2P SUPER COMBO POWER LEVEL不扣	80187546 0090
1P空中必殺技	801871F2 0000
2P空中必殺技	801874BA 000
1P MEGA COMBO	80187216 0001
2P MEGA COMBO	801874DE 0001
畫面半暗狀態下可行動	8018721A 00FF
1P半年敵	80187222 0001
2P半年敵	801874EA 0001
1P MOGULAR ATTACK	80187220 0001
2P MOGULAR ATTACK	801874E8 0001
HYPER MODE	801874E2 0001
	80187218 0001

GALAXIAN 3D

'THE RISING OF GOURB'無限護罩	
8000B9090 0064	
	800B91E8 2710
'PROJECT DRAGON'無限護罩	800AC15C 0064
	800AC2B4 2710

GRADIUS DELUXE

1P無限隻	800C20A2 000A
2P無限隻	800C20A4 000A
4粒OPTION	800AAC3C 0001
	800AACB4 0001
	800AAD2C 0001
	800AADA4 0001
	800C1FF8 0004
	800C2134 0001
	800C2136 0002
	800C2138 0003
	800C213A 0004
有MISSLE付上的OPTION	800AABE8 0001
	800AAC50 0001
	800AACC8 0001
	800AAD40 0001
	800AADB8 0001

第4次超級機械人大戰S

(以下之CODE可能有不穩定的場合)	
PILOT 1的擊墜數	80102f98 XXXX
PILOT 2的擊墜數	80102FD4 XXXX
UNIT 1的改造	80102F9A XXXX
UNIT 1的設定及機師的設定	80102F9C XXXX
	80102F9E XXXX
UNIT 2的改造	8012FD6 XXXX
UNIT 2的設定及機師的設定	8012FD8 XXXX
	8012FDA XXXX

SATURN

VIRTUAL FIGHTER KIDS

1P無敵	1604574C 00A0
2P無敵	1604684C 00A0

心跳回憶

MASTER CODE	F6000914 C305
體力值	1607FA28 XXXX
文系值	1607FA2C XXXX
理系值	1607FA30 XXXX
藝術值	1607FA34 XXXX
運動能力值	1607FA38 XXXX
雜學值	1607FA3C XXXX
心情值	1607FA40 XXXX
容姿值	1607FA44 XXXX
壓力值	1607FA48 XXXX

誕生S

伊藤能力表	
HP	00201100 XXXX
體力	00201114 XXXX
自信值	00201128 XXXX
信賴度	0020113C XXXX
常識值	00201150 XXXX
熱意	00201164 XXXX
發聲力	00201178 XXXX
音感力	0020118C XXXX
演技力	002011A0 XXXX
魅力	002011B4 XXXX
藤村能力表	
HP	00201102 XXXX
體力	00201116 XXXX
自信值	0020112A XXXX
信賴度	0020113E XXXX
常識值	00201152 XXXX
熱意	00201166 XXXX
發聲力	0020117A XXXX
音感力	0020118E XXXX
演技力	002011A2 XXXX
魅力	002011B6 XXXX
田中能力表	
HP	00201104 XXXX
體力	00201118 XXXX
自信值	0020112C XXXX
信賴度	00201140 XXXX
常識值	00201154 XXXX
熱意	00201168 XXXX
發聲力	0020117C XXXX
音感力	00201190 XXXX
演技力	002011A4 XXXX
魅力	002011B8 XXXX
美玲能力表	
體力	0020111A XXXX
自信值	0020112E XXXX
常識值	00201156 XXXX
熱意	0020116A XXXX
發聲力	0020117E XXXX
音感力	00201192 XXXX
演技力	002011A6 XXXX
魅力	002011BA XXXX
由佳能力值	
體力	0020111C XXXX
自信值	00201130 XXXX
常識值	00201158 XXXX
熱意	0020116C XXXX
發聲力	00201180 XXXX
音感力	00201194 XXXX
演技力	002011A8 XXXX
魅力	002011BC XXXX
涼子能力值	
體力	0020111E XXXX
自信值	00201132 XXXX
常識值	0020115A XXXX
熱意	0020116E XXXX
發聲力	00201182 XXXX
音感力	00201196 XXXX
演技力	002011AA XXXX
魅力	002011BE XXXX
忍能力值	
體力	00201120 XXXX
自信值	00201134 XXXX
常識值	0020115C XXXX
熱意	00201170 XXXX
發聲力	00201184 XXXX
音感力	00201198 XXXX
演技力	002011AC XXXX
魅力	002011C0 XXXX
蜜柑能力值	
體力	00201122 XXXX
自信值	00201136 XXXX
常識值	0020115E XXXX
熱意	00201172 XXXX
發聲力	00201186 XXXX
音感力	0020119A XXXX
演技力	002011AE XXXX
魅力	002011C2 XXXX
未緒能力值	
體力	00201124 XXXX
自信值	00201138 XXXX
常識值	00201160 XXXX
熱意	00201174 XXXX
發聲力	00201188 XXXX
音感力	0020119C XXXX
演技力	002011B0 XXXX
魅力	002011C4 XXXX
玲麗能力值	
體力	00201126 XXXX
自信值	0020113A XXXX
常識值	00201162 XXXX
熱意	00201176 XXXX
發聲力	0020118A XXXX
音感力	0020119E XXXX
演技力	002011B2 XXXX
魅力	002011C6 XXXX

PRINCESS MAKER 2

發病指數	1606E846 00yy
不良化指數	1606E84A 00yy
(yy的數值只可設定於00至64之間)	
生病旗	1606E87E XXXX
不良旗	1606E882 XXXX
戀愛旗	1606E886 XXXX
(旗之設定全部只可為0000或0001)	
相稱度	1606E88E 000y
(1：普通、2：崩塌、3：DRESS OK崩塌)	
表情	1606E8E 000y
(1：普通、2：不高興、3：生病、4：春心過剩、5：戀愛中)	
巨乳旗	1606E894 000y
	1606e896 000y
(兩個Y都是O時普通，兩個Y都是1時為巨乳)	
熟睡	1606E89A XXXX
道具ICON第一個	1606E89E XXXX

美少女雀士 2

HELPER無限	160B8124 0009
STICK無限	160B8126 0009
FIRE無限	160B8128 0009
EYE無限	160B812A 0009
BONUS 99	160D528A 00FF
B-DISC FREE BATTLE	
增加金錢	1607320E XXXX
敵人金錢	16073212 0000

FINAL ROMANCE 2

無限金	160C829E 7FFF
無限道具	160C830A FF06

結婚 MARRIAGE

日期改變	0602595C VVVV
英文會話及DRIVING值	06025908 XXXX
潛水班及航海值	0602590A XXXX
飛行學校值	0602590B 00XX
有薪假期數	06025880 XXXX
所持金錢數	06025884 XXXX
	06025886 XXXX

疾風魔法大作戰

MASTER CODE	F6000914 C305
1P機數不減	360DBB04 0009
1P爆彈數不減	360DC8A0 0009
2P機數不減	360DBB06 0009
2P爆彈數不減	360DC9A0 0009

太空戰鬥機 外傳

MASTER CODEF	F6000914 C305
1P MISSILE最強	160D2FC4 000E
1P BOMB 最強	160D2FC6 0023
1P ARMOR 最強	160D2FC8 0018
	160D2FCA 0010
1P BOMB 無限	160D2FC2 0003
1P 無限隻	160D2FD0 0003
1P CREDIT 無限	160D2FD0 0003
2P MISSILE 最強	160D303C 000E
2P BOMB 最強	160D303E 0023
2P ARMOR 最強	160D3040 0018
	160D3042 0010
2P BOMB 無限	160D303A 0003
2P 無限隻	160D3048 0003
2P CREDIT 無限	160D3062 0009
非常容易及不正常難度	160D319C 0001
	160D319E 0001
連射	160D319E 0001
9個CREDIT	160D31A0 0001

兵蜂 DELUXE PACK

TWINBEE YAHOO	
MASTER CODE	F6000914 C305
1P LIFE 無限	1606DCCA 0009
2P LIFE 無限	1606DD0E 0009
出擊 TWINBEE	
1P LIFE 無限	360460F5 0009
2P LIFE 無限	360460F6 0009

PANZER DRAGON ZWEI

MASTER CODE	F6000914 C305
無限能源	160730CC 0080
	160E0636 0080
	160E0638 0080
自動CHARGE爆彈	D60730D0 0000
	160730D0 00B4

STRIKERS 1945

MASTER CODE	F6000914 C305
1P LIFE 無限	1604DDD0 0002
1P BOMB 無限	1604DDD4 0002
2P LIFE 無限	1604DE44 0002
2P BOMB 無限	1604DE48 0002

GUNGRIFFON

KHARKOV 版	
GUN 無限	160873B0 00FF
MACHINE GUN 冷卻	160873B2 0000
AP 無限	160873B4 00FF
ATM 無限	160873B6 00FF
無敵	16083434 05DC
KIEV 版	
無敵	16082264 05DC
NOVOSIBIRSK 版	
GUN 無限	16088F60 00FF
機槍冷卻	16088F62 0000
AP 無限	16088F64 00FF
ANTI-TANK MISSILE 無限	16088F66 00FF
無敵	16084FE4 05DC
URAN BATOL 版	
GUN 無限	1608AA90 00FF
MACHINE GUN 冷卻	1608AA92 0000
AP 無限	1608AA94 00FF
ATM 無限	1608A966 00FF
無敵	16086B14 05DC
DATONG 版	
GUN 無限	1608A658 00FF
MACHINE GUN 冷卻	1608A65A 0000
AP 無限	1608A65C 00FF
ATM 無限	1608A65E 00FF
無敵	160866DC 05DC
LIANYUNGANG 版	
GUN 無限	16088EC8 00FF
MACHINE GUN 冷卻	16088ECA 0000
AP 無限	16088ECC 00FF
ATM 無限	16088ECE 00FF
無敵	16084F4C 05DC
WEIFANG 版	
GUN 無限	16088AC0 00FF
MACHINE GUN 冷卻	16088AC2 0000
AP 無限	16088AC4 00FF
ATM 無限	16088AC6 00FF
無敵	16084B44 05DC
EAST URAL 版	
GUN 無限	16082C58 00F
MACHINE GUN 冷卻	16082C5A 0000
AP 無限	16082C5C 00FF
ATM 無限	16082C5E 00FF
無敵	1608ECDC 05DC

注：

◆如果金手指密碼的先頭數字是0而沒有任何效果的話，請試將先頭密碼改為1或3來看看。
◆部分遊戲機可能有不對應密碼卡的情況出現，敬請留意



香港遊戲暢銷榜

1/ 9/ 1996～21/ 1/ 96

資料提供：遊戲誌尊賣店

(本暢銷榜數據均以原裝遊戲銷售量作參考，並不代表該遊戲之實際銷售量，而PS和SS的銷售量是獨立計算的；此外，本暢銷榜內容純屬參考性質，並不代表本刊對各遊戲的評價)

一直以來，很多讀者都來信希望我們在《遊戲誌》增設「香港遊戲暢銷榜」一欄，供他們作為選購遊戲的參考指標。不過，礙於種種問題，我們所得到的數據都不盡不實，難以製作一個可靠的排行榜。今年秋季開始，《遊戲誌》開始直接參與市場運作，對本地市場也有更深入的了解，所以我們便決定乘時對出本欄。榜中的銷售點數，是以統計期間內，該遊戲的銷售量佔遊戲總銷售量之百分比計算得出。假如大家對本欄有甚麼意見的話，歡迎來信本刊。

在這三個星期裏，PS《女神異聞錄》一推出便獨佔鰲頭；SS方面殺意隆一出，加上可使用真．豪鬼的秘技，果然令《少年街霸2》穩佔第一位，而第二位《RB餓狼》和《櫻大戰》就叮噹馬頭，戰況非常激烈。過兩天《心跳對戰PUZZLE蛋》便會加入，相信會穩佔一定席位.

表例
排名
遊戲名稱　銷售點數
製造商/ 遊戲性質/ 售價

PS HONG KONG TOP 15

第1位
女神異聞錄　30.95點
ATLUS/ RPG/ 6800日圓

第2位
天地無用！登校無用　14.29點
XING ENT./ AVG/ 6800日圓

第3位
少年街霸2　13.08點
CAPCOM/ FIG/ 5800日圓

第4位
NOEL　10.71點
PIONEER LDC/ SLG/ 6800日圓

第5位
Q版鬥神傳　7.14點
TAKARA/ FIG/ 5800日圓

第6位
幻影鬥技　5.95點
BANPRESTO/ FIG/ 5800日圓

第7位
波洛古羅斯物語　5.13點
SCE/ RPG/ 5800日圓

第8位
SMASH COURT　3.38點
NAMCO/ SPT/ 5800日圓

第9位
小貓小狗WONDERFUL　2.94點
BANPRESTO/ SLG/ 4800日圓

第10位
鋼鐵靈域　2.21點
TECHNOS SOFT/ FIG/ 5800日圓

SS HONG KONG TOP 15

第1位
少年街霸2　27.15點
CAPCOM/ FIG/ 5800日圓

第2位
REAL BOUT餓狼傳說　15.86點
SNK/ FIG/ 8800日圓

第3位
櫻大戰　12.10點
SEGA/ AVG．SLG/ 6800日圓

第4位
機動戰士外傳I戰慄之藍　5.91點
BANDAI/ STG/ 4800日圓

第5位
吞食天地2　5.38日圓
CAPCOM/ ACT/ 5800日圓

第6位
FIGHTING VIPERS　3.23點
SEGA/ FIG/ 6800日圓

第7位
OUTRUN　2.96點
SEGA/ RAC/ 3800日圓

第8位
心跳回憶DELUEX版　2.15點
KONAMI/ SLG/ 6800日圓

第9位
GUNGRIFFON　1.93點
GAME ART/ STG/ 5800日圓

第10位
大戰略作戰FILE　1.61點
SEGA/ SLG/ 4800日圓





CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



DEC ATHLETE
(TOTAL RACING)
12911



DIRT DASH SD (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)

ALPIBE SURFER
(GATE RACING-EXPERT)
1'43"539
CODY(24/8/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)

本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣 CYBER WORLD
（截至1996年9月11日）



GUNBLADE NT
(SCORE ATTACK REMIX)
56736



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"242
KAREEM MAGILL (9/6/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"02
IP CHI WAI(26/6/96)



RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)



PROP CYCLE
(ADVANCED(INDUSTARN))
17575
CARLO.LEE(3/9/96)

街頭GAME霸王

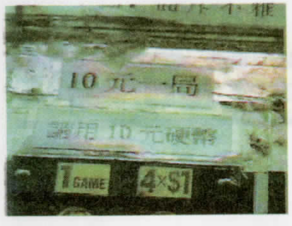
文：ZAC

近排嘅生活，一個字可以形容晒——慘呀！

試玩見到浮屍兩件

話說喺呢個9月16號，旺角海威場展出咗呢個「孖叉 FIGHTER 3」嘅試版。小弟就同指令魔人去咗睇吓啦。去到見到成十個大洋一局！但係為咗工作（一講得好偉大！），咁我哋就唯有玩吓啦。畫面真係靚到冇嘢講，而動作方面又好正，我哋同埋附近圍觀嘅機友都睇得／玩得好開心。小弟一落場，就想用「佢個心口竟然……」嘅SARAH，點知俾呀指令魔人**強烈勸喻**小弟用2P色SARAH，咁小弟就用咗2P色SARAH，怎料……除咗佢個**心口竟然**……而佢**條袂又**……搞到我哋都唔知自己流嘅係唾液抑或鼻血……





另外，今次加咗個「姨仔」（E掣），令到個GAME好玩好多，除咗搞到啲動作快嘅人物移動得更刁鑽之外，連啲郁得比較慢嘅人物都可以郁快啲，又可以喺對手出招時閃開，令佢招式落空，然後出現破綻，之後就可以……

今集好多人物加咗新招（預咗㗎啦！），而且加咗地形又幾過癮，小弟就試過俾個對手個JACKY用中段技攻過嚟，但因地形關係，嗰招變咗下段，就咁俾人打中咗……之但係，唔可以唔提嘅就係JEFFRY，佢贏咗嘅動作十分正斗，而喺佢地頭RING OUT嘅話，你就會見到一條至兩條浮屍……

儲蓄係一個好習慣

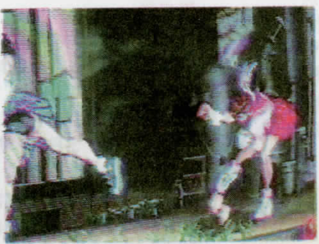
話說近排各位玩開《STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA》嘅機友，呢排已經唔係咁鐘意玩2揪1，反而走去玩SURVIVAL MODE。有人問小弟今期有冇真豪鬼？小弟就唔係咁清楚，但係小弟喺吃不飽小神童同喬丹處得到兩個秘技，家陣公開啦！



（1）入錢後，撳住中拳同中腳再撳START，咁你揀完人之後就會見到真豪鬼出嚟同你打！通常閣下呢4蚊就好似入咗錢箱咁嘅情況（但係攞唔番出嚟），就算打贏真豪鬼，你就會即刻爆機！即係話，你最多只可以用4蚊打4 ROUND（要有1 ROUND DRAW GAME）！果然，儲蓄係一個好習慣！







（2）喺揀人時將個遊標撥去SAKURA嗰度，再撳5吓START掣，再撳拳或腳決定，咁SAKURA就會同平時唔同嘅色（有粉紅啦，粉藍啦……）。有機友叫佢做「SUPER三姑奶」，但係測試之後發覺冇乜唔同，除咗佢條排**球袂嘅袂腳唔見咗**……順帶一提，「同羅彎幾成」收3個大洋一局！

幾時有得的阿奶？

呢個「的阿奶」（DEAD OR ALIVE）話出話咗好耐，到家時仲未有得玩。睇過片，除咗啲動作幾流暢同啲「水袋亂舞」夠正之外，原來隻GAME有一個MODE就係當你俾人打跌喺「頂雀鬆」（DANGER ZONE）時，會觸動到地上嘅陷阱，跟住你會俾人炸到九里高，應該幾激，咁幾時有得玩先？（水袋呀……）







「九粒RACER」有幾多粒？

話說呢個TECMO除咗有「的阿奶」玩之外，仲有一隻叫「九粒RACER」（GALLOP RACER）嘅賽馬GAME嚟緊。呢隻GAME嘅特別之處，就係賽車GAME嚟㗎！救命呀！









到時唔知會唔會有鋪頭將塊版裝落部車機機殼度，等我地用呔盤、波棍、腳踏嚟賽馬呢？

傑斯仲有超必？！八神庵同草薙京又……

話說有朋友話見過八神庵有另一招必，雖然到家時仲未知係乜，但係話說有一日，天草佢攞咗隻「KOF 96 SOUND TRACK」返嚟，我哋立即攞嚟聽，聽到傑斯條聲，發現除咗原本啲串人聲、中招聲、儲氣聲同出招聲之外，佢竟然嗌咗句「DEADLY RAVE！」而草薙京同八神庵條聲**各自都多咗一條出招聲！**咁代表咗乜？係唔係佢哋仲有超必？！

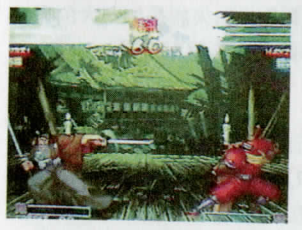
東京番外皮做乜？

話說上期講過「東京番外皮」見過一個金屬黑澤，有位讀來電透露（感激！），話只要一直連續兩ROUND勝，但唔肯定係唔係一定要做某個HIT數，咁同自己用緊嘅人物一樣嘅金屬人就會出嚟差你機，但確實係點？呢位朋友或其它知道嘅朋友，唔該來信單聲（好似話有報料費……）！

再空襲

上次講完空襲，跟住又去襲過。發現唔知點解，隻GAME嘅武器種類同敵機出現方式好熟口面，好似喺邊度見過咁。後尾諗咗一排，先至醒起原來係**參考**自有名飛機GAME「雷氏兄弟」嘅2弟——雷龍（大佬叫雷電，3弟叫雷牙）！呢個世界真係細呀！不過，遲啲有一隻「孖戈斯+」（MACROSS PLUS）嚟緊。





天草降臨各機鋪

近排除咗編輯部有「天草降臨事件」之外，遲啲各機鋪都會有類似事件發生。到港（應該喺《風雲默示錄2》之後），因為，《侍魂4天草降臨》就嚟



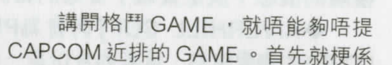




今集當然加咗新系統同新人物（詳情請睇內文介紹，此乃廣告，小弟會向天草收廣告費）最感人嘅係有啲舊人物出現番，好似小弟至愛嘅柳生十兵衛呀！嘿哈哈……絕對期待！

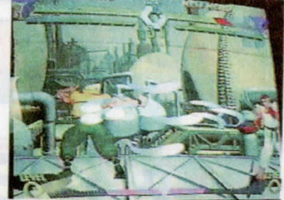
街霸街霸再街霸







講開格鬥GAME，就唔能夠唔提CAPCOM近排的GAME。首先就梗係呢個「街頭霸王鬥X人」啦！可惜到截稿日為止，小弟都未見過街機（一好明顯行得場少），但係又好想玩。據呢個玩過嘅天草表示，呢隻GAME如果你當係「X人」嚟玩就好過癮，而今期個大佬竟然係一隻**巨大機械人**（！），打贏咗之後，就會發生呢個「隊友相殘」事件（另一個由電腦控掣），打贏咗之後就有爆機睇。我就想試下呢個隊友相殘呀！另外，CAPCOM隻立體街霸，多得**丁丁君**，所以小弟有片睇。睇完片，令小弟十分期待！雖然個波動拳變咗**一粒小光珠**，但係畫面係開發中嘅，所以完成之後市定會更正！







仲有格鬥GAME

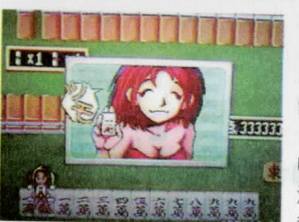
呢個TAITO將會出隻3D格鬥GAME叫《FIGHTERS' IMPACT》呢隻GAME嘅特點，就係每個人物都有**3個流派**（總共有8粒人，每人3個流派∴8 × 3 = 24粒人！！）嘩呀！要操熟都有排，不過小弟都只會用SILENE姐，因為佢套衫……

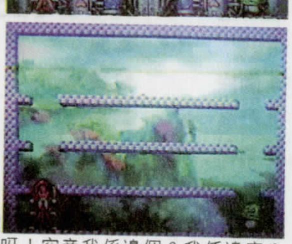




泡泡泡泡一鑊泡

呢個泡泡龍同泡泡方塊，大家應該有玩過啦！好多機友都喜歡，家陣有隻泡泡龍3嚟緊入面有3隻GAME咁多，計有泡泡龍、泡泡龍方塊，同埋**泡泡龍痳雀**（！！！）嘩，泡泡龍有雀呀！究竟我係邊個？我係邊度？我……







車！好攰咩？

大家有冇玩呢個《WINDING HEAT》先？小弟就玩過吓。有一個問題好嚴重，就係隻GAME入面有太多車俾你揀，都未揀完就夠鐘開車，好慘呀！TAITO有隻叫「咇敗咇」（SIDE BY SIDE）嘅賽車GAME，眼見好似冇乜特別，之但係賽道分為春夏秋冬4種，**有不同風景睇**，真係**令人心曠神怡**啊～～









主持：SPYDER

唔係全球最快，但係我哋都有得睇！

拳皇'96全港大賽正式展開
各路高手施展所長競逐殊榮

由SNK的香港總代理精密電腦公司主辦，受到各界機迷歡迎的《拳皇'96》(THE KING OF FIGHTERS '96)將會在11月30日舉行全港公開比賽，冠軍更可獲得原廠街機一部，獎品極為豐富，相信必定會掀起一片格鬥遊戲與96的熱潮。

這次《拳皇'96》的比賽，有關方面公佈首先會在全港九新界30間遊戲機中心舉行初賽(名單請參閱下表)，名額方面每間只限16名，比賽日期則是由該遊戲機中心決定，至於最後的兩名優勝者則可代表該遊戲機中心出席今年11月下旬在JAMMA SHOW所舉行的決賽，地點是香港會議展覽中心，日期為11月30日。

獎品方面，所有初賽參加者都可獲得SNK精美禮品數份，而有資格出席決賽代表則可獲得SNK手錶、《拳皇'96》T恤、鎖匙扣和「拳皇'96之謎」抽獎表格，頭獎可獲雙人日本及夏威夷7天豪華遊，而全港大賽的冠軍更可獲NEOGEO 29吋街機一部。如有任何問題，各位可致電23320623查詢。

拳皇'96初賽場地

旺角	極能地帶、銀高、CYBER CITY、328
深水埗	活力寶、龍威、長江
尖沙咀	金星、快活谷
官塘	得利
油麻地	VIRTUAL ZONE
佐敦	幸運
新蒲崗	貴賓
九龍城	戰士堡
北角	天龍、創星
鰂魚涌	輝煌
中環	GAME WORLD、迪士尼遊戲機中心
灣仔	GAME CITY
荃灣	好好、快活谷、阿波羅、福來文娛、東亞文娛、荃豐668、遠東文娛
葵芳	葵芳文娛
沙田	沙田文娛
屯門	威龍

新款PS用軚盤型控制器
連同專用腳踏器一拼發售

以生產記憶手掣為主的OPTEC廠，將會在12月左右推出一款名為COCKPIT的PS用軚盤型ANALOG控制器，這個控制器除了軚盤部份外，還附送專用的腳踏器，令用家可真正享受到駕駛的樂趣。這控制器的軚盤部份除了可作左右回轉外，還可作前後移動，十足飛機的駕駛倉一樣，不單如此它更能夠對應NEGCON模式，使這控桿的實用性更大；售價為5980日圓。

PS遊戲非常矜貴？

不知各位有沒有留意到，最近有幾隻PS遊戲都十分搶手(當然是指原裝)，攪到啲鋪頭都猛咁嗌唔夠貨賣，而最新鮮嘅例子就當然係《養貓養狗》同埋《女神異聞錄》。當然啦，得閒行吓啲大場，係人都睇到老番嘅就通地都係，雖然唔可以用賤過泥嚟形容，不過金、銀碟嘅數目就真係多到得人驚，而家連「S星」都出埋直讀IC，你都咪話唔恐怖。講番正題，點解《養貓》咁正嘅GAME啲鋪頭都無貨番？原來有兩個理由，第一，大部份鋪頭都唔敢入大多PS正版貨，因為唔係隻隻都係《CO2》、《TOBAL》，萬一責貨果陣你都咪話唔傷。第二，原來《養貓》係日本都斷咗貨，所以有買就好趁手喇。

N64九月四面楚歌

在96年6月23日正式發售的NINTENDO 64，踏入九月份可算是多災多難，事關原先預定在9月27日推出的「正」PUZZLE GAME《CU-ON-PA》已經更改為發售日未定，令原本有一點曙光的N64再度陷入困景，四面楚歌。首先，PS在9月尾有不少勁GAME推出，分別是《女神異聞錄PERSONA》、《皇家騎士團》、《心跳PUZZLE蛋》等，而SS亦有《RB餓狼》、《SAKURA大戰》和《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS》等，再加上街機《VF3》、《X-MEN VS SF》、《KOF'96》的強勢，試問這種衝擊對N64來説是如何大的呢？但願9月27日的《WAVE RACE 64》不要令人失望就好了。

超新作大出血！

◆NAMCO的全新賽車遊戲《新RACE GAME》(前譯)現已有正式名稱，叫做《RAGE RACER》，遊戲基本系統和同廠的《RIDGE RACER》大同小異，可是遊戲模式卻採用了格林披治賽制，即是以每站所取得的成績來決定獎金，從而改造玩者的跑車，有點像元氣的《首都BATTLE》，最後製成了一部超強的跑車，以獲得總冠軍為最終目的。至於賽道方面，照目前所知最少有4條充滿歐陸景色的賽道，單憑以上高幾點就可推斷《RAGE RACER》是一隻相當好玩的RAC；12月發售預定。

◆《鬥神傳》系列的生產商TAKARA，將會在97年春天推出一隻名為《DDD》的格鬥遊戲，這隻遊戲看來完全不像《鬥神傳》，因為從它異常美麗的片頭就可知道《DDD》是一隻風格相當特別的FIG。至於故事方面，主角波爾是一名擁有雙重人格的悲劇角色——眼看母親與一名和母親非常相似的少女相繼死去，在極端的憤怒下決定要親手替她們報仇……價格未定。

◆RIVERHILL SOFT將會為PS推出一隻名為《REFRAIN LOVE》的戀愛SLG，玩者的身份是一名三流大學的4年生，尚欠半年便要畢業，為了要找到心儀的女孩、在12月24日的平安夜向她告白而進行遊戲。除了主角外，這遊戲還有3男3女合共7人，陣容相比起《同級》或《心跳》好像是少了一點；97年發售預定，價格未定。

◆臨截稿一單料，SNK的SS版《侍魂3 斬紅郎無雙劍》已定於11月8日發售，同日將會推出淨GAME版本及連RAM盒版本，淨GAME版只售5800日圓，而連RAM帶的則是8800日圓，即是和《REAL BOUT餓狼傳説》一樣。

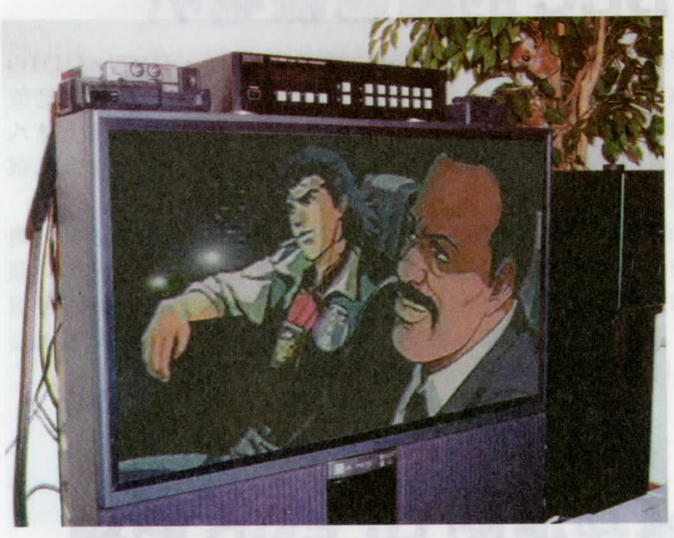
HYPER AV遊戲FANS俱樂部

雖然 HYPER AV遊戲FANS俱樂部只成立了短幾個月，雖然我唔知道有幾多個像你一樣有睇這個專欄，但我知道這個專欄在外間有頗大的迴響，亦對部份玩者構成一份壓力或一個目標或一點幻想，連小弟亦估不到香港有咁多打機狂，願花十萬八萬去購買高器材及附件而只是用來打(別忘記一部主機只是千多二千元。)

若大家有印象的話，前幾期會員DUNCAN兄的打機組合其實已相當不錯，但自從遊戲誌刊出他的裝備後……唉！佢竟然在一個月內把整套合全面升級，嘩！一係唔升、一升就升到一套全新的二十萬元級組合……厲害、厲害、欽敬、欽敬……，電視、前級、後級、喇叭及接線全部改頭換面(想知改變有幾大？請睇早兩期GPM吧)，而且DUNCAN已經擁有全部次世代主機了……唉！全套組合的陣容下：

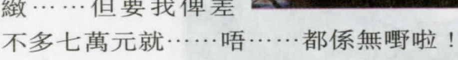
電視機：日立C39-HD50 16:9高解像背投式三九吋監察器——五萬多元
分線器：VISCOM VSA-10000專業影像處理器——約一萬六千元
揚聲器：DYNAUDIO ACOUSTICS，LS 5/12 A專業監聽揚聲器限量特別版(英國BBC電台規格)——約二萬元
前級：AIR TIGHT ATC—膽前級——約二萬元
後級：SYMPHONIC LINE RG-7原子粒後級——二萬多元
接線：日立MELLTONE訊號線、喇叭線、視頻線MAS電源線數條-合共約三萬元。
附件：喇叭腳架，神木釘、神木棋(請看圖中喇叭上的小東西作調校音色)——約萬多元。
遊戲機：SONY的PLAYSTATION、世嘉的SATURN及任天堂N64(當然附件齊備)

計一計條數，埋單接近二十萬元，而且全部都是新買回來的，此外，每一件器材及接均在多本影音雜誌獲得極高的評價。



用高解像背投打機

先談那部三十九吋的高解像背投，這部16:9背投的解像度高達一千一百二十五線(日本MUSE高解像電視規格)比一般電視機或監察器的解像度高兩倍，用來睇LD時，畫面「理所當然」靚到扒响度，用來打機……哈哈……哈……救命呀！就算個遊戲本身所顯色的顏色有多有幾復雜，C39HD50都能從容地完完全全展現出來，而且極有層次感，玩N64的《瑪利奧》、PS的《TOBAL NO.1》、SS的《灣岸2》(當然要有少女出現)絕對正到無命。再加上VISCOM VSA-100000影像處理器，每一個GAME的光暗度更，線條更細緻……但要我俾差不多七萬元就……唔……都係無嘢啦！

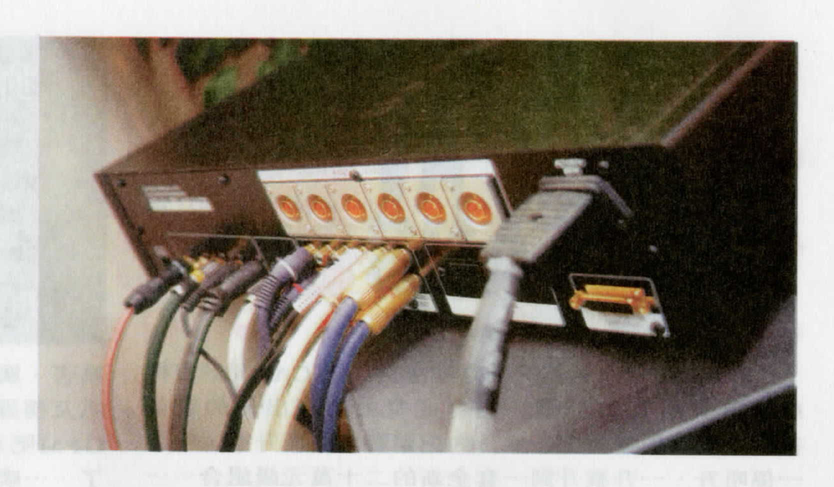


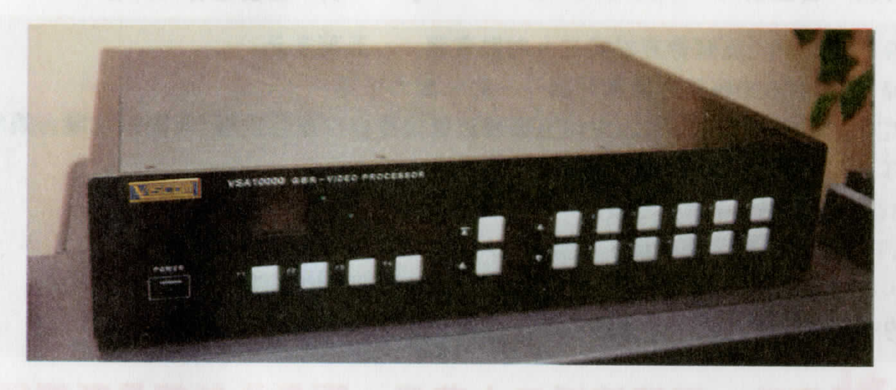




超強的影像處理器

VISCOM VSA-10000影像處理器對打機的朋友有甚麼作用呢？最直接的好處是若閣下玩PS或SS甚至N64時，用一條靚S-VIDEO線（世嘉例外）接到VSA-10000，這部價值萬多元的處理器即時把混合訊號轉化成RGB（紅、綠、藍三色訊號傳輸），並以75 OHM BNC制式接駁。簡單點說玩次世代機時閣下的視畫面及音響效果絕對可以抽贏街機。







BBC的鑑聽級喇叭

講開音響效果，真係要提一提對綠色喇叭仔，DYNAUDIO ACOUSTICS的LS 5/12 A後反射式喇叭咪睇貌不驚人，她其實是英國BBC廣播電台設計的鑑聽級喇叭，所以一對細細的喇叭要接近萬八元，睇外表就絕對唔值，但一聽到她的震撼性效果……唉！如果我銀包有兩萬銀，我一定會死……。

最要命的是DUNCAN這5/12 A是廠方限量製的綠色紀念版，這對被香港的音響發友稱為「綠龜」的5/12 A特別之處是....對不起！廠方不願透露，但與市面買到的一般黑色5/12 A所出來的效果卻有明顯的分別，單以音色之自然、通透、唔明但係事實上又真係「綠龜」靚D，可惜「綠龜」經已停產，據知香港只有十多對而已。

價錢超值的HI-END駁線

而五萬元一套前，後級，對於打機的朋友來說……可以不提啦！反而想談談這套組合的接線-MELTONE，用在PS、SS及N64的接線均是用日立出品的MELLTONE，訊號線，而PS及N64的「S-VIDEO」線也是粉紅色的MELLTIONE，據知她的訊號線只是八百多元，S-VIDEO線也是五、六百元而已，擁有PS或N64的朋友絕對要買來試試，據DUNCAN說此隻日本線可在旺角先達廣場賣遊戲機的地方找到，我自已試過也認為效果超乎想像，真係八百多元一對？

試後感想

在一個一百尺的地方設置這套超級組合，你是會打十個、八個鐘頭機不會疲倦的，我説過DUNCAN換機升級便會給他更高的評分，估不到咁快就搞掂、有錢……真幸福。

評　分

舒適度 9分

操作性 8.5分

效果 9分

投入度 10分

畫面 9分

平均分 9分

誠徵機友

如果……你都擁有 PS 、SS 或 N64
如果……你有一套不錯的打機組合
如果……你唔介意公開你的心愛組合
如果……你唔介意我去你屋企……
來信給我聯絡電話吧！

李迪偉信箱

覆三十二期讀者小明：

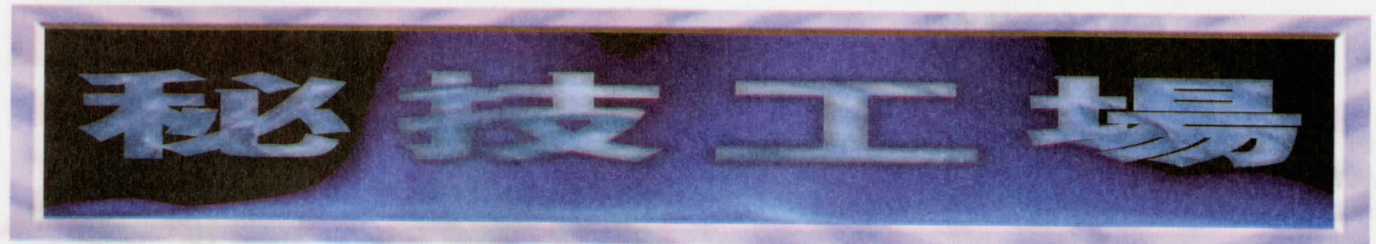
問題 4 回覆：

想買投影機可以到旺角一帶，價錢由三數千至數十萬都有，視乎你的BUDGET而定。想買平、靚、正水貨可以到花園街逛逛，很多上樓的商店會放一個、二個大子牌在大廈門外。要買幾萬元至二十多萬元的投射可到西洋菜街的大型音響店看看。

問題 5 回覆：

我估你是想買一套音響組合來打機，對不對？小弟介紹你買一套頗堅的組合吧！CELESTION的「HTiB SYSTEM」啦！HtiB一套六件，四隻主環繞聲道喇、一隻中置及一件超低音，而超低音的聲箱更內置環繞聲處理器及六聲道功率放大器（即係連AMP都包埋）；此外，遙控器、訊號線及喇叭線也是隨機附送，體積小巧，適合一般家庭擺放，價錢？九千元有找……正！（今期DUNCAN兄的組合前身也是用HTIB的，請看早幾期GPM）

PS：WATER DRAGON ，SORRY！小弟輕輕撈過界。



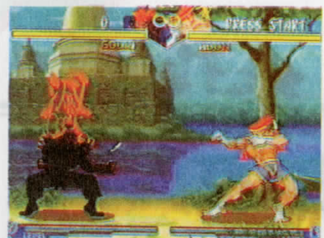
秘技工場

一級猛料 1 使用「真・豪鬼」

遊戲：少年街霸 2
機種：SEGA SATURN

本來，SEGA SATURN 版的《少人街霸 2》說是街機版的，所以一直以來大家也以為不可以使用「真・豪鬼」的，不過，原來在遊戲之中玩者可以使這極之厲害的隱藏人物的，所以，似乎這SATURN版的《少年街霸 2》真是比街機版和PLAY STATION 版更為優勝呢！使用「真・豪鬼」的法如下：先是如當的進入遊戲，在選人畫面之中將選人方格移到豪鬼那裏，然後按一下 START 掣然後順次序將選人方格移動「ADON→GEN→櫻→SODOM→火引彈→GUY→ROLENTO→櫻→ROSE→BIRDIE→豪鬼」，在最後移到豪鬼處之後，便按着 START 掣來按掣決定人物，成功的話便可以使用「真・豪鬼」了。而 2P 亦可以使用方法。


■在人物選擇畫面使用秘技。


■成功的話便會變成這樣。


■2P 亦可以同時使用「真・豪鬼」。


■「真・豪鬼」唯一多了的招式——「空中兩個波」。

三級好料 3 增加 OPTION 秘技

提供：梁國棟

遊戲：OUT RUN
機種：SEGA SATURN

大家相信一定不會對《OUT RUN》個遊感到陌生，而且這個遊戲相信大家也一定會玩過的了，不過，在遊戲之中似乎只是有時間和對車的難易調校，而沒有了遊戲本身的調校，所以以下的秘技便可以讓玩者有多一個的選擇了，這個秘技是可以使玩者在 OPTION 之中多了一個叫「CORNERING」的調校。使用的方法如下：先進入選擇 START 和 OPTION 的畫面，然後便同時按着「A＋C＋START」來進入 OPTION MODE，這時，玩者便會發現多了一個「CORNERING」的選擇，玩者可以選擇ARCADE和EASY，有了這個秘技，玩者便可以玩得輕鬆多了。


■本來的 OPTION 是這樣的。


■在這個畫面輸入秘技。




■ OPTION 便會變成這樣。

三級好料 3 使用入錢模式

提供：梁國棟

遊戲：OUT RUN
機種：SEGA SATURN

在賽車遊戲《OUT RUN》之中，除了以上所說過的機能之外，在這裏還有一個比較沒有多大用途的秘技，那便是「入錢MODE」，這個模式可謂對遊戲毫無幫助，而且又可以像街機般「續關」，所以真是可有可無，不過在此也向各位介紹一下，方法如下：先在開機之前先插上2P的控制器，在SEGA的LOGO字出現時，按2P控制器的「A＋C＋START」，成功的話會聽到「GET READY」，之後，玩者便可以用1P控制器上的L掣來「入錢」。



■在 SEGA 的 LOGO 字出現時輸入秘技。


按 2P 控制器的「A＋C＋START」

■可以利用 1P 的 L 掣來入錢。


■不過，看不到高波還是低波……



使用隱藏人物 VERM 秘技

提供：王宇衡

遊戲：Q版鬥神傳
機種：PLAY STATION

在《鬥神傳 2》之中，玩者一定會對其中的一個隱藏人物「VERM」感到非常有興趣，尤其是他那「好使好用」的雙鎗更加是殺傷力驚人，所以，相信各位對《鬥神傳》有興趣的玩者一定希望在新推出的《Q版鬥神傳》之中也能使用這厲害的人物，現在大家不用擔心了，因為以下便會向大家介紹一個使用「VERM」的秘技，方法如下：在人物選擇畫面（故事MODE除外）之中，將選人方格移到「？」之上，然後按緊「L1、L2、R1、R2」再按掣決定，這樣便會聽到「VERM」的笑聲，這表示玩者可以使用他了！「VERM」的雙鎗真是非常的「可愛」，因為發射出來的是……



■在人物選擇畫面輸入秘技。

按緊「L1、L2、R1、R2」再按掣決定

■經典的「爬行」！



■鎗竟然可以射錢？

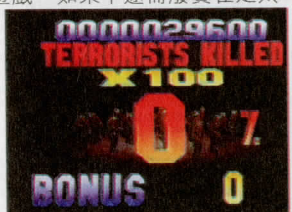
非常方便的二大秘技

提供：黎天濠

遊戲：虎膽龍威三部曲
機種：PLAY STATION

在早前推出的遊戲《虎膽龍威三部曲》之中，玩者會否發現這個遊戲是非常難打的呢？對了！這個遊戲的度真是驚人，甚至可以說是「唔係人玩」的遊戲，不論如何，這個也是非常精采的遊戲，如果半途而廢實在是太可惜了，不過如果有了以下的兩個秘技的話，便可以將這遊戲的大部份CLEAR了，不過，在進入遊戲之前，要先同時插上2P的控制器。在《DIE HARDER》之中，只要玩者按2P的SELECT掣便會立刻GAME OVER；而如果按START掣的話便會立刻過版；按△掣的話，畫面上便會出現數字，綠色的是敵人，當數字變成「0」時敵人便會向玩者開火。

而另一個秘技是在《WITH THE VENGEANCE》之中使用的，在遊戲之中，玩者按動2P控制器的任何一個掣時便會出現數字，再按左右便可以選版，選定之後按×便可以立刻進入所選的版。



■一個敵人也不殺也能過版。



■嘩！滿街也是數字。



■要到哪一版也可以。



在 SURVIVAL MODE 之中使出場人物次序改變

遊戲：少年街霸 2
機種：SEGA SATURN

在《少年街霸 2》之中，其中一個非常有趣的模式便是「SURVIVAL MODE」了，這個模式是要玩者在一次內將十八個敵人打敗，所以是不易打的，不過，如果玩者打得多的話，便會知道了人物的出現次序，那麼便會打得比較輕鬆，不過如果使用了以下的方法，便可以使人物的出現次有了變化，玩起上來也會較為有趣，方法如下：只要玩者在進入「SURVIVAL MODE」的人物選擇畫面之後，按着L或R掣來選擇人物，這樣便會有不同的出場人物次序了，雖然打得多依然會知道人物的法，不過這樣總比只得一種模式好得多。




■這便是按 R 後的人物出次序。



■這是按 L 後的出現次序。

使用最後 BOSS「RED EYE」秘技

遊戲：東京番外地
機種：街機

相信有玩對戰格鬥遊戲的各位一定會玩過一隻名為《東京番外地》的遊戲，內裏的人物精采吧！而且在草前我們已公佈了一個使人物手上武器改變的秘技，玩過之後一定已使大家感到非常的驚訝了，當然，那些的所謂「武器」又真是有點兒過份，不過這次的秘技便不會是這樣的了，因為這次是使用最後的 BOSS「RED EYE」，其實他的使用方法也不是很難的，方法如下：在人物選擇畫面時輸入「→、→、←、←、↑、↓、↑、↓、↑、↓」便可，成功的話便可以使用「RED EYE」了。

提供：小健健

更正啟事

在 31 期《遊戲誌》之中，曾刊登過一個有關利用「遊戲鯊魚」來使玩者在「QUEST MODE」之中可以維持體力不下降的密碼，非常抱歉在當中出了一點的問題，密碼出了問題，而正確的密碼應該是「801EF9960100」，對於次的錯誤，《遊戲誌》謹向各讀者致萬二分的歉意，敬希見諒。

遊戲誌編輯部

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」(郵費每本港幣 7.2 元)

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣)

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067
營業時間：上午 12 時至下午 10 時

補購站 B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：(日間)

(夜間)

郵寄地址：(如與上列地址不同)

身份證號碼：　　　　　(　)

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
郵費		×	$7.2	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

(截至第三十二期)

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

第 1-18 期
經已停止
接受補購

第 19-N 期
每本港幣
35 元正



無責任新 GAME 評壇

COOL BOARDERS

無責任編輯：米奇



速度感和技巧兼備

最初見到這隻遊戲時，對它的印象只屬普通，因為它太似鬼佬遊戲，所以印象不太好。第一次玩時簡直是死亡遊戲，因為頻頻跌落山，或是不停的撞板撞板再撞板，成個人間波子機一樣。不過當掌握到花式跳台和過線的技巧之後，就愈來愈覺得這隻遊戲富挑戰性，點樣突破回轉的最大角度而又能安全着地是其中之一，通過九曲十三彎的山夾又非常刺激，真是速度感和技巧兼備。音響方面如果只是單純製造滑行時的聲響的話可能令人感到乏味，而這個遊戲加入了那個口水多過浪花的評述員實在可以為遊戲增加幾分生氣。至於賽道的數量我就覺得不算少，因為要完成這三條賽道甚至贏取冠軍玩特殊賽道和雪人，實在不是一件易事。

最後一提的是到底那個在冰天雪地下還穿露臍裝的女運動員會不會冷傷風？

機種：PLAYSTATION
製造商：UEP
遊戲性質：SPT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分
畫面:3.5分
音樂／音效:3.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:4.5分
原創性:4.5分
難易度:4分
平均分:3.7分

Q 版鬥神傳

無責任編輯：米奇

這遊戲易得可憐

我可以玩爆這遊戲，在《遊戲誌》的同人心目中這簡直很稀罕的事，因為我這類平時不太接近格鬥遊戲的人竟然能夠打爆一隻格鬥遊戲，可以肯定這遊戲易得可憐。

《Q版鬥神傳》實在太易了，只要靠一兩招就可以取勝，那些招式的判定又很大，幾乎「掂」下都死，實在太沒趣了。雖然說遊戲中的人物是Q版，不過Q起來不太可愛，啤梨般的頭非常古怪。

總之，玩過之後，相信沒有人不會不認同這是一隻給小孩子和女孩子，完全不準備考驗玩者的幼兒向作品。

機種：PLAYSTATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2.8分
畫面:2.5分
音樂／音效:3.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2分
平均分:2.85分

魔法之少女 FANCY COCO

無責任編輯：J.J



主題曲實在是不敢恭維

當在下最近一次前往日本時，碰巧看見贈送一張B1海報加一本設定資料集(A4)來發售的《魔法之少女》，眼見封面的女孩子倒算可愛，所以便買下了它。這遊戲雖然是找了金田伊功來負責OP，但那隻由配莫哥拿的白鳥由里小姐所唱的主題曲實在是不敢恭維，要花上不少勇氣才能聽完全首歌。

玩法方面，這遊戲雖是一個育成SLG，但所有培育其實都只是為了每年11月的魔法祭而做的，而且那種咭牌戰除非是在雙方實力相差甚遠的情況下進行，否則所花的時間會多得驚人。相比之下，遊戲中附設的格鬥遊戲及射擊遊戲就容易得有點過份，最少在下就不能忍受按着連射掣去洗手間回來後仍可過版的射擊遊戲。

整體來說，這遊戲的構思是不錯的，但因為成為遊戲後的畫面有很大「走樣」，間接令整個遊戲的吸引力降低了，不過，喜歡育成SLG的同好仍可一玩。

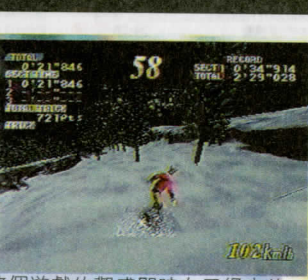
機種：PLAYSTATION
製造商：POW
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.8分
畫面:2.5分
音樂/音效:2.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:3.6分
原創性:2.2分
難度:2分
平均分:2.8分

COOL BOARDERS

無責任編輯：J.J



這是一個會令人玩上癮的遊戲

這遊戲最初推出時，在下以為這個只是普通的滑雪遊戲，所以沒有特別留意，但在發現了以跳台玩花式取分的樂趣後，對整個遊戲的觀感即時有了很大的改變，為了跳出更高難易度的動作，大家都會不斷嘗試，但世事往往都是不如意的……結果着陸失敗的情形接二連三發生，甚至會連人帶板跳崖，不過可能這才是遊戲最有趣的地方(因為那位旁述的聲音會在這時以極不屑的語氣串你)……

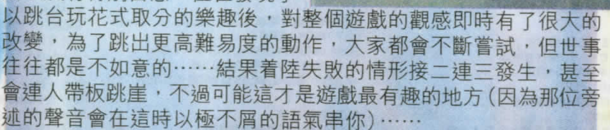
以畫面來說，賽道的傾斜感做得很好，加上賽道上亦會有很多起伏之處，令人有真正向下衝的錯覺，而多邊型的賽道則因為高山的巧妙掩飾，令爆山現象不太明顯。

不過，在下要事先奉勸各位：這是一個會令人玩上癮的遊戲，開GAME前要想清楚才好……

機種：PLAYSTATION
製造商：UEP SYSTEMS
遊戲性質：SPT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2分
畫面:3.8分
音樂/音效:4分
故事:——
操作性:4.2分
投入度:4.8分
原創性:4分
難度:4分
平均分:3.83分





無責任新GAME評壇

Q版鬥神傳

無責任編輯 赤目黑龍



「非常吹氣」的格鬥遊戲

《鬥神傳》是一個不俗的遊戲；《鬥神傳 2》是相當好的遊戲；《鬥神傳 URA》是非常不俗之作，而這隻《Q版鬥神傳》又是怎樣的遊戲呢？是否很好呢？唔……這個問題真是非常難答，因為這《Q版鬥神傳》的遊戲性質是非常的不同，首先是遊戲本身太過幼年向，亦即是說太過「小朋友」，而另一方面，人物除了太過「小朋友」之外，更加是太過「吹氣公仔」，人物的步行動作可以說是沒有的，整個人物好像是「一件過」似的。不過，因為有了「VERM」這人物，使這個遊戲的可玩性增加了不少，所以，其實《Q版鬥神傳》是一隻可以一玩的遊戲。

機種：PLAY STATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-RAM

評分：

人物／機械:4分	操作性:2.5分
畫面:3分	投入度:2分
音樂／音效:2.5分	原創性:2分
故事:——	難易度:1.5分
	平均分:2.5

ULTRAMAN 圖鑑

無責任編輯 赤目黑龍



點解得兩個「超人」咁少！

說到「ULTRAMAN」，相信各位一定不會感到陌生，因為在近年間電視台不停的在播放「ULTRAMAN」的片集，所以就連小朋友也對這六、七十年代的英雄有「些少」的瞭解，不過，如果想得到多一些資料的話，便要看這《ULTRAMAN圖鑑》了，不過，這圖鑑實在是令人有點兒的失望，因為收錄在其中的故事只有「ULTRAMAN」和「ULTRAMAN SEVEN」而已，對於一心想知道所有「ULTRAMAN」資料的玩者來說實在是一個大的笑話，幸而，在這DATA BASE的人物介紹之中仍有其他「超人」的資料，不過實在是太少了。再看看介紹「ULTRAMAN」和「ULTRAMAN SEVEN」的故事內容之中，全是「說」出來的，亮毫無文字，所以對不懂得日文的玩者來說可說是得物無所用。

©円谷プロ ©講談社

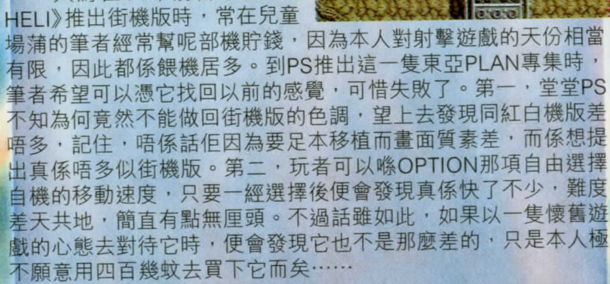
機種：SEGA SATURN
製造商：講談社
遊戲性質：DATA BASE
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	操作性:2.5分
畫面:3分	投入度:4分
音樂／音效:3分	原創性:3分
故事:——	難易度:——
	平均分:3.25分

東亞 PLAN 射擊 BATTLE 1

無責任編輯：不知火舞愛藏會（香港分部）會長福田



用部32-BIT機嚟玩紅白機遊戲

大約在11年前當《TIGER HELI》推出街機版時，常在兒童場蒲的筆者經常幫呢部機貯錢，因為本人對射擊遊戲的天份相當有限，因此都係餵機居多。到PS推出這一隻東亞PLAN專集時，筆者希望可以憑它找回以前的感覺，可惜失敗了。第一，堂堂PS不知為何竟然不能做回街機版的色調，望上去發現同紅白機版差唔多，記住，唔係話佢因為要足本移植而畫面質素差，而係想提出真係唔多似街機版。第二，玩者可以喺OPTION那項自由選擇自機的移動速度，只要一經選擇後便會發現真係快了不少，難度差天共地，簡直有點無厘頭。不過話雖如此，如果以一隻懷舊遊戲的心態去對待它時，便會發現它也不是那麼差的，只是本人極不願意用四百幾蚊去買下它而矣……

機種：PLAY STATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2.5分	操作性:3.0分
畫面:2.5分	投入度:3.5分
音樂／音效:2.5分	原創性:2.0分
故事:——	難易度:2.5分
	平均分:2.64分

REAL BOUT 餓狼傳說

無責任編輯：不知火舞愛藏會（香港分部）會長福田

阿舞，我越來越愛妳了！

當筆者知道《RB餓狼》會推出SS版時，心裏不禁高興非常，事關NEOGEO版的《RB餓狼》的確出得相當好，不但彌補了《餓狼3》時的平衡性處理失當，而且極成功的COMBINATION ATTACK與合理的GUARD CANCEL令遊戲好玩不少，所以筆者爆了一次又一次地不斷玩下去（數數手指都打爆咗OVER 100次，不過我淨係用阿舞咋！）。

說回SS版，真是沒話可說，移植度相當高，足足有原版的90%，唯某部份角色使用炎系必殺技時（如望月雙角的破滅之炎、BILLY的火炎旋風棍等），畫面稍為慢了下來，但是原本在《餓狼3》時的超慢鏡（特別在走線時）則不再復見；另外的問題是SS遊戲的通病——音效，如果不是有超正的ARRANGE版本BGM，那SS版《RB餓狼》的音效真是不合格了。

總括一句，如果今次唔買《RB狼餓》，難道真係要俾5800日圓去買餅RAM帶玩《KOF'96》同埋《侍魂3》？

機種：SEGA SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
價格：8800 日圓
容量：CD-ROM
擴張 RAM 盒帶專用

評分：

人物／機械:4.0分	操作性:3.5分
畫面:4.0分	投入度:4.5分
音樂／音效:4.0分	原創性:3.5分
故事:4.0分	難易度:4.5分
	平均分:4.0分



無責任新GAME評壇

REAL BOUT餓狼傳說

無責任編輯PUYU神

挽回了《餓狼》系列的聲譽



SEGA和SNK在去年達成了合作的計劃後，筆者便一直期待着《REAL BOUT餓狼傳說》的SS版，但誰不知SNK轉過頭便首先宣報在PLAYSTATION上推出，真叫筆者擔心不已，因單以PS的機能來說，實在難以完全移植《RB餓狼》(玩過PS版的《侍魂 3》未？)。

幸好，SS版的《RB餓狼》搶閘推出，而且更配合了「擴張RAM咭」，可信心十足了。

有人拿SS版的《KOF 95》和《RB餓狼》相比，說《KOF 95》LOAD碟比較快，而《RB餓狼》則只是和NGCD差不多而已……可能有人誤解了。《KOF 95》用的是16M ROM，但《RB餓狼》用的是8M RAM，明白了吧。

只要想到跟GAME的「擴張RAM咭」是可以繼續用在將來的《侍魂 3》及《KOF 96》(剩GAME只賣5800日圓)上，《RB餓狼》便是相當抵買了。

機種：SEGA SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
價格：8800日圓
容量：CD-ROM
擴張RAM盒帶專用

評分

人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:4分
操作性:3.8分
投入度:4.5分
原創性:3.6分
難易度:4.5分
平均分:4.05分

女神異聞錄～PERSONA～

無責任編輯PUYU神

毫無疑問，這是PS到目前為止最佳的RPG

老實說，筆者真的很想為《女神異聞錄～PERSONA～》做攻略，奈何給福田君捷足先登……

筆者一向有玩開ATLUS的《女神》系列(不是《女神天國》)，因被其陰沉的氣氛吸引着，而且又可以不停地「溝」惡魔，加上個人又頗為喜愛金子一馬的角色設計；故此不論SS版的《真．女神轉生～惡魔召喚師～》或現在的《女神異聞錄～PERSONA～》，筆者都有先玩而後快的衝動。

開GAME後，第一個感覺是比前的《女神》系列輕鬆了，有點攪笑；但一進入了「總合病院」後，四周便充滿了講話聲，笑聲等，但又不曾見一人……真有點不寒而慄。此外，今作的配樂和音效實在十分出色，令人有身歷其境的感覺；不過，令筆者最有印象的就是竟然有惡魔被鬼故赫怕。

毫無疑問，這是PS到目前為止最佳的RPG。

機種：PLAYSTATION
製造商：ATLUS
遊戲性質：RPG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

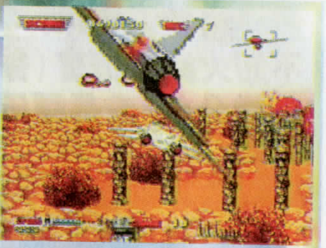
評分

人物／機械:4分
畫面:4.5分
音樂／音效:4.8分
故事:4.3分
操作性:3.9分
投入度:4.6分
原創性:4.2分
難易度:4.5分
平均分:4.35分

AFTER BURNER II

無責任編輯ARES

現在推出的確是太「懷舊」喇！



差不多十年前，當ARES仍是十零歲死靚仔時，記得有次行落銅鑼灣某已故機實，無意中發現到一台有趣的遊戲機(當時香港的遊戲機情報仍很貧乏，無乜《遊戲誌》啲類刊物，諗起都陰功……)，「嘩！玩F-14空戰咁盞！？」當腦袋泛起這意識時，左手已無意識地入了兩個大餅進去(果陣兩蚊機算貴機㗎喇！)……當座進機艙後，飛機起飛時座艙會先向上搖，之後便成水平及正式進入遊戲，跟着ARES使用盡平生反射神經在彈雨中左穿右插，座艙就右搖右擺……好爽呀，十足十《高槍》裏面嘅湯告魯B！自此，這名死靚仔便每逢星期六到場操練，同時開始鑽研戰機射擊這類遊戲，到達萬劫不復的深淵，十年後的現在於這類遊戲方面已達專家水準……故此，《AFTER BURNER》這遊戲與ARES的淵緣可說頗深，之後它的數個系列也有苦心攻略。說回竟現在移植到SATURN的《AFTER BURNER II》方面，在畫面上的確是強化了，足證明工作人員是有下過功夫的，不過以操作來說，在家用機以前玩MD不論以手掣或搖桿進行也OK的，當然搖桿便更得心應手，但相對現在SATURN版卻在用手掣及MULTI CONTROLLER時撑左射右，戰機完全不能控制得穩定，更遑論玩咩花臣同全敵機LOCK AND SHOT，至於MISSION STICK則應算合格，不過技嘢實在太貴……而且現在推出《AFTER BURNER II》的確是太「懷舊」喇，現在的玩家食慣好嘢，突然間俾啲十年舊菜佢食，老實講，唔係個個受，除非你同ARES一樣老餅同開始鐘意玩回憶啦，經典嘅嘢好多時都係掛喺口，實際接觸時可能又是另一心境，另一回事。

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
類型：STG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
對應：MULTI CONTROLLER / MISSION STICK

評分：

人物／機械:2分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:2分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:4.5分
平均分:2.9分

COOL BOARDERS

無責任編輯ARES

韜線㗎！癲㗎！



做完《COOL BOARDERS》的攻略後，ARES的絕句是：「韜線㗎！癲㗎！」之後便因過度催谷反射神經及動態視力而虛脫倒地，雖然最終也爆了機及取得隱藏板三塊及隱藏賽道一條，但代價就真係大。就遊戲而言，基本上可說是一隻以人作賽的賽車遊戲，只是車變成人、賽道變成了落山，同時要在跳台跳起做出花式動作取分，故此遊戲中玩者除要盡快完成賽道外，更要努力地玩花式，加上每次的狀態不同而令動作的成功率有出入，令遊戲的耐玩性大增，此外遊戲的操作亦十分暢順，每次比賽的成績也要看當時的狀態而定，完全不會因系統的不足而影響，因而令玩者們感受到遊戲本身的魅力。

而在畫面方面，遊戲畫面雖不算精，但勝在一清二楚，於遊戲中除可感到那速度感的同時亦可看清前路，可說是一隻近期佳作。

機種：PLAY STATION
製造商：UEP SYSTEMS
類型：SPT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
平均分:3.2分

無責任新GAME評壇

《究極之倉庫番》

無責任編輯：天草四郎 時貞



真・究極之倉庫番

今次所出的新一輯倉庫番，可說是又愛又恨，筆者認為今作的優點有：(一)玩此作品時有一種很親切的感覺。(二)過關後的MOVIE十分趣怪，而且音樂亦十分動聽(筆者按：很有JAZZ味道。)。(三)LOAD碟時間絕對可以接受(筆者按：唔係映射《斬》先生。)。(四)能夠完成非常的難度會感到自已十分聰明。(五)有道具使用令遊戲趣味性增加。缺點分別有：(1)立體MODE並沒有太大作用，反而令難度增加。(2)步數的制限令人感到難上加難。(3)每一關的難度很平均(筆者按：亦即是每關都難，唔……我認為！)。(4)背境音樂很單調，玩了不是太久也覺得十分沈悶。本報記者——真・究極之倉庫番研究員報導完畢！

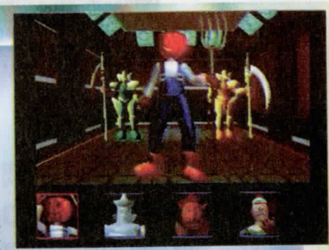
機種：PLAY STATION
製造商：伊藤忠商事
遊戲性質：PUZ
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:1.4分		操作性:3.5分	
畫面:2分		投入度:3.8分	
音樂／音效:1分		原創性:2分	
故事:——		難度::4.5分	
		平均分:2.275分	

《黃磚路》

無責任編輯：天草四郎 時貞



綠野仙踪？I LIKE！

這隻遊戲都可算是「鷄肋」GAME一隻，當筆者初接觸這GAME時，真的嚇了一跳，但玩真些時感覺上仍是有可取之處，為何筆者這樣說呢？因為每一位新同伴加入，都十分生動有趣，而且對白抵死，特別是無膽獅子的狗吠式咆吼，與及說話時吱吱喳喳的稻草人，非常惹人喜愛，音樂令到玩者有一種奇怪而又清新的感覺，動畫畫面亦不算太差，又令人勾起綠野仙踪這個久被遺忘的故事，不過戰鬥有點兒莫明奇妙，目的是要不斷令對手向後退，令到敵人撤退，並且對不同的敵人便要使用不同的武器，最重要的就是不可給敵人接近，否則便會即時GAME OVER。另外，可惜的一點是移動畫面太似電腦遊戲了，又沒有MOUSE對應，筆者認為最失敗都是這一點了！

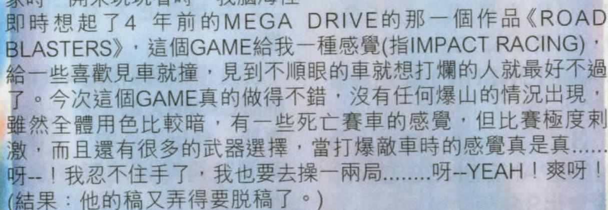
機種：PLAY STATION
製造商：ACCLAIM JAPAN
遊戲性質：AVG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2分	操作性:1分
畫面:1.8分	投入度:3.8分
音樂:2.8分	原創性:3分
故事:2.2分	難度:2.5分
	平均分:2.388分

撞擊賽車 IMPACT RACING

無責任編輯：山寺良牙



行先者死先

當初看見這個GAME的封面時，還以為是一個RACING GAME添，當我把那GAME帶回家時，開來玩玩看時，我腦海裡即時想起了4 年前的MEGA DRIVE的那一個作品《ROAD BLASTERS》，這個GAME給我一種感覺(指IMPACT RACING)，給一些喜歡見車就撞，見到不順眼的車就想打爛的人就最好不過了。今次這個GAME真的做得不錯，沒有任何爆山的情況出現，雖然全體用色比較暗，有一些死亡賽車的感覺，但比賽極度刺激，而且還有很多的武器選擇，當打爆敵車時的感覺真是真……呀--！我忍不住手了，我也要去操一兩局……..呀--YEAH！爽呀！(結果：他的稿又弄得要脫稿了。)

機種：PLAY STATION
販賣商：ACCLAIM
遊戲性質：RAC＋STG
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK

評分：

人物/機械:3分	操作性:4分
畫面:3分	投入度:5分
音樂/音效:4分	原創性:3分
故事:——	難易度:3分
	平均分:4.17分

REAL BOUT 餓狼傳說

無責任編輯：指令魔人

用JOYPAD出TERRY招無限連續技都唔係太難啫……

某日路經「遊戲誌尊賣店」時，入去睇睇有冇新嘢；去到，正見到亞福田君正對住部大電視打機，正想睇下佢打緊乜時，佢就同我講：「喂！嚟挑戰吖！？」哦，原來係打緊《REAL BOUT餓狼》。

講真，玩過之後發覺呢隻《REAL BOUT》移植得真係不錯，除咗係啲判定有少少唔同之外，都有NG版嘅九成！但啲音效就真係不敢恭唯喇，出聲時搞到好似用緊8 bit PCM咁，而且又同埋啲咁正嘅ARRANGE VERSION一齊播嗝，一對比之下真係覺得佢唔出聲好過……

但淨係啲音效差又唔可以話佢唔好嘅，因為其他嘢都做得好足，絕對值得買！但如果你認為音效差就代表一切嘅話，你去買PS版啦！(我就忍受唔到跳格、LOAD碟耐、PS JOYPAD、貴……)

機種：SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
價格：8800日圓
容量：CD-ROM
擴張RAM盒帶專用

評分：

人物／機械:4.3分	操作性:4.0分
畫面:4.0分	投入度:4.5分
音樂／音效:3.5分	原創性:4.2分
故事:4.0分	難易度:4.1分
	平均分:4.1分

電視遊戲信箱

上期和大家討論過翻版的問題，未知各位有高見？不妨來信相告或是信「懊惱 GAME 理教」。

再續上一期的翻版問題，最近 WATER DRAGON 曾經在商場的遊戲機零售商處聽到以下的一段真人真事……

「媽咪，我想買呢隻《STREET FIGHTER ZERO 2》。」滿臉渴望的兒子說。

「吓？要成三佰幾四佰蚊！買隻翻版咪算囉，橫掂都係一樣啫，玩落都冇分別㗎。」言之有理的母親答道。

連父母長輩也是持有同一樣的看法，知識版權又怎可以保存下去呢？

看過一些讀者的來信們認為支持正版GAME的玩家都是假清高，並指出造GAME的又不是他們，負責包裝的又不是他們，就算有金錢損失的又不是他們，何必這樣替人費心……

又有一讀者說他們是很有「原則」地玩翻版的，他們會把那 GAME 玩過數遍，慢慢「品嚐」一輪，才會玩另一隻翻版的；還道若那隻GAME的開發人員知道有他這一班那麼欣賞其作品的玩意，定必會感到非常滿足……

天呀！這究竟是甚麼歪理呢？

PS何時出原裝軟盤?

編輯先生：

本人第一次寫信來，希望能解答我所問的問題。

1.《DIRFT DASH SD》和《RAVE RACER》會不會移值往PS上如果會？大概何時在PS面世？

2.PS的白色，黑色版和普通的灰色PS有什麼不同？

3.PS將來會不會出原裝軟盤（有腳掣）？

4.現在PS[的光線槍是不是只可對應《HORNED OWL》和《DIE HARD》？

5.PS有什麼RPG GAME可2P VS COMPUTER？

字很亂，希望你能看到

多謝回答我的問題

祝君健康，工作順利

永遠支持 PLAY STATION 的人

永遠支持PLAYSTATION的人：

1.NACOM已有隻暫名為《RAGE RACER》的新賽車GAME。

2.PS是沒有白色機身的，而黑PS則是可以供給會員專用。

3.這個是未知之數，希望會出吧。

4.對，暫時是的。

5.《聖劍傳說》便是。

《VR NET COP II》及《格鬥王》有知音人

WATER DRAGON 哥哥：

你好呀！記不記得我呀！少年古惑仔啊！（這是問題來的……）

1.你覺得《TOBAL NO.1》好玩還是《F.V.》好玩？

2.可否再推出《VR NET COP II》或《格鬥王》？

3.SS會否出《迷宮創做者》或《PANDORA PROJECT》等類似的GAME呢？

4.《VF 3》是用64BIT的CPU。但《VF3》,是否64BIT GAME呢？

5.《VF 3》有否有了MODEL 3的50%能力？

6.SYSTEM 22有否MODEL 3的2/3能力呢？

7.《COOL RIDERS》會否推出SS或MD版呢？

8.CP SYSTEM II是否16 BIT？CP SYSTER III是否32 BIT？

9.MD來說，哪幾個GAME令你玩得最開心？(8個以上)

10.白版年鑑是否和黑版一樣？和可否在第三版中說各些GAME的分數？

11.現今世界上，除MODEL 3之外，有哪街機底版用64 BIT CPU？

12.《S.T.C.C.》(SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP) 有幾條賽道？

13.《I.D.4》(INDEPANDENCE DAY) 是否會出S.S.版？

祝WATER DRAGON快些生兒育女

及祝J.J.剪短頭髮！

（少年）古惑仔2之傻佬過江上

少年古惑仔（我仲記得你）：

1.以在下的見解，《FIGHTER VIPERS》比較好玩。

2.再推出的機會是很微的了，但相信作者們會很欣喜了。

3.暫時不會。

4.WATER DRAGON說清一點，MODEL 3所用603E是內部64BIT而外部32BIT，所以嚴格來說只是32BIT CPU。

5.這個很難介定。

6.真的不知怎樣答你。

7.SS版未有消息，但MD版見不會了。

8.《THUNDER FORCE II,III,IV》，《SHINING系列》，《LAND STALKER》，《LUNA系列》，《SILPHEED》，《重裝機兵》，《GUN STAR HERO》，《夢幻之星》及《夢幻模擬戰》等。

10.白版年鑑是把黑版的錯處修改，即是更完美了。

11.相信沒有了。

12.以目前的資料是3條跑道。

13.還未有這消息。

波係圓嘅……

WATER DRAGON 哥哥：

你好！1.我想問吓《J-LEAGUE創造職業球會》有冇每場球賽都可以勝出的秘技？

2.我想問日本有冇翻版碟賣？

3.我想知道點解SATURN玩翻版GAME太耐，然後換另一隻玩，會玩不到的，之後等一陣間又再可以玩翻？是點解呢？

4.超任過了今年後，是不是再冇GAME出呢？

小弟馬納當拿上

馬納當拿：

1.沒有，正所謂「波係圓嘅。」

2.相信沒有了。

3.WATER DRAGON並沒有玩過SS版的翻版GAME，所以不會答你。

4.當然不是。

97後有無GAME玩？

WATER DRAGON 大佬：

本人第一次來信，現有些問題想請教大佬：

1.香港回歸中國後，還會有遊戲玩嗎？

2.我認為大部份SATURN的格鬥GAME好過PLAY STATION格鬥GAME，因為有ROM帶輔助，那你認為呢？

3.有那SATURN GAME你認為一定不可以錯過的呢？

4.我很喜歡玩格鬥GAME，你認為SEGA的街機大手制值不值得置？

5.你估PLAYSTATION的FF VII會被抄到多少錢？

6.WATER大佬你現在最期待甚麼PS或SS GAME呢？

最後祝貴刊銷量無限上升！翻版在全宇宙消失！

FIRE DRAGON 細佬上

FIRE DRAGON：

1.這麼高層次的問題，在下實無力作答。

2.SS版在LOAD碟時間和暢順度都比優。

3.《GUNGRIFFON》，《J-LEAGUE創造職業球會》，《VF 2》，《真．女神轉生》，《STREET FIGHTER ZERO 2》等。

4.如果你捨得花錢和經常玩，這將會是你最好的投資。

5.很難講。

6.太多了，例如SS的《GRANDIA》，《EO》，《VIRTUAL ON》；PS的《FF VII》，《新機械人大戰》等。

編輯先生：

本人有一些問題，望能回答：

1.CAPCOM用了CD-ROM做新底板的一部份否有跳線轉畫面或DOWN機出現呢？

2.《街霸外傳》會否出街機或家機呢？

3.S.S.板《少年街霸 2》可否使用街機2揪1的系統呢？

4.SNK明年會否出《拳皇外傳》或系列呢？

5.最後本人很欣賞32期立體版阿龍的封面，會否刊登草薙京的「大蛇薙」立體版做封面呢？

祝遊戲誌銷量全港冠軍！

格鬥家的 FANS 上

格鬥家的 FANS：

1.如果你打輸了後又不忿氣大力打部機，那就會跳線了。

2.相信先會在PS上推出。

3.不可以。

4.照常理，SNK應在明年推出《KOF 97》。

5.遲陣子你便會知了。

不傷害眼睛的電視機

WATER DRAGON：

你好！本人有幾條問題，希望你能解答：

1.請問SS的《V GOAL WORLD WIDE EDITION》出了沒有有，請問多少錢？

2.請問有其麼電視機不傷害眼睛呢？

3.請問你們可不可以減少格鬥的攻略呢？因為格鬥GAME不是很難玩的啊！

4.為甚麼一玩完CD時，本來沒有花的，但玩多幾次時，就會花了，點解呢？

祝生活愉快，一本萬利！

奇連士文上

奇連士文：

1.還未有出，這GAME約在11月推出，而售價則約是350元。

2.關掉了的電視機。

3.可能你覺得不難玩，但另有讀者會覺得很難玩。

4.因為CD會和CD盤發生磨擦。

MODEL 3 = SATURN？

WATER DRAGON 先生：

本人是第一次來信的，心情十分緊張？

非常希望先生能回答小弟的問題。

1.MODEL 3是否SATURN白機的別名？

2.可否告知本人《SEGA RALLY》秘密賽道的秘密？

3.本人也十分讚同上期少年古惑仔提及的遊戲榜，可令GAME迷易於挑選GAME玩！

4.CAPCOM的《SUPER PUZZLE FIGHTER II X》是否在PS及SS上推出呢？

5.請問SS的《VIRTUA FIGHTER 2》和《FIGHTING VIPERS》在各方面哪一隻較好？

6.SS的《夢幻模擬戰 III》是否比超任版更好玩？

7.SS的《VIRTUA COP II》是否一定要用光槍玩，若用手掣感覺如何？

8.最近SS推出了《機動戰士高達外傳——戰慄之藍》不知SS會不會推出以Z高達 / ZZ / V為主角的同類GAME呢？

9.SS版的《ZERO 2》是不是不能二對一的呢？

10.SS的《DRAGON FORCE》是否一隻好玩的RPG？

11.SS何時會推出街機版的《DIE HARD》，會否？

12.SS會否推出類似超任的《第四次機械人大戰》的作品？

請不要兼煩，請盡量解答！祝期期賣斷市！

由細玩世嘉玩大的少年上

玩世嘉大的少年：

1.當然不是，所謂白機其實即是ST-V。

2.你應該買本刊的別冊「次世代年鑑」。

3.希望有更多讀者認同。

4.會，PS和SS都會出這GAME。

5.這個實在很難比較。

6.當然了，否則怎算是次世代機，而且《夢幻模擬戰》一向都是在SEGA首先推出。

7.用手掣玩當然是比較難玩。

8.這個故事還未完，那有這麼便山第二個故事呢？

9.是的。

10.《DRAGON FORCE》是一隻當出的SORPG，你可以放心買好了。

11.照理是會的，但還未知是何時出。

12.可能性不太大。

用CD-ROM造GAME較好

編輯先生：

你好，在下是第二次寫信來的，希望你能幫我解答問題。

1.在下剛買了PLAY STATION（白盒裝的型號），這型能否聽音樂CD和看VCD呢？

2.翻版CD是否會玩壞CD頭？

3.PS的SAVE CARD能保存SAVE了的資料多久，在哪裏有得買？

4.PS有甚麼好玩的賽車RPG和SLG SAVE呢？（不是SQUARE的和貴刊有出攻略的而新舊就沒所謂）

5.總括來說，翻版CD和正版CD有甚麼不同？

6.除了在29期介紹那些，SQUARE將來還會在PS上推出甚麼GAME呢Y

7.盒帶、CD、磁碟那種媒體最好呢？

8.當《FINAL FANTASY VII》、《SAGA FRONTIER》等SQUARE的RPG勁作推出時，貴刊會否推出小説式攻略？（最好就別冊攻略）

祝你們工作愉快！謝謝！

寶物獵人 RED 上

寶物獵人 RED：

1.聽音樂CD是絕對可以的，但看VCD則不行了。

2.玩翻版GAME太多的確是對主機有壞影響。

3.你可以到各大遊戲機零售店購買。

4.賽車GAME有《首都高BATTLE》和《RIDGE RACER》系列；而SLG則有《PANDORA PROJECT》。

5.很簡單，翻版CD就好像賊贓一樣。

6.暫時只得這些。

7.應該是CD-ROM較好一些。

8.小說式攻略就一定有，但另冊攻略未必了。

無責任讀者擂台

今期題目：「論盡96年內最期待，最想玩的新遊戲」

《GRANDIA》絕對是SS的最強RPG!!!

96年我想玩的GAME實在太多了，多得寫也寫不完，但終歸是要寫，所以我便選了幾隻出來談談（我估計一定有人寫《FF VII》，故從略）。

1.《LUNAR SILVER STAR STORY》（RPG/GAMEARTS）

本人雖然已將MCD版的第一和第二集也玩爆了，但也非常期待這SS版。畫質漂亮不在話下，還加入新的劇情，加上GAMEARTS這個金漆招牌，肯定有一番作為。本來預定春季發售，但經過多次延期後也只是說秋季發售，令人等得很不耐煩。

2.《VIRTUAL ON》（ACT + STG + FIG（?）/SEGA）

由《VF》開始，SEGA每隻街機移植動作也有突破性表現《FIGHTING VIPERS》已能表現出光源變化，但其背景仍是紙板一塊。但《VIRTUA ON》的背景卻不能平面化（若將它平面化的話會弄至完全變形［如軍佬一關］），最基本也要多邊形來做人物和戰鬥台，所以其表現必然令人關注。加上其極高的遊戲性，勢必成為96年尾大熱之作。

《天外魔境第四默示錄》（RPG/HUDSON.RED，2 CD）

不需我多說，大家也知道《天外魔境》這GAME的威力有多大。現在它預定在96年推出，看來它是與PS《FF VII》對撼的RPG之一，到時又有好戲看了。

還有一隻GAME，雖然它的發售日是97年春，但本人卻十分期待它能趕和《FF VII》一較高下。

它就是——《GRADIA》（RPG/GAMEARTS，2 CD）

若各位讀者有玩過GAMEARTS的RPG和看過此GAME的畫面，必定會認為此GAME有實力與《FF VII》較量。可能有人說《FF VII》的畫面好過《GRANDIA》，但請你想清楚：《FF VII》的背境是由一幅CG做成（先由一些超級電腦造出來，然後再在PS上顯示）：而《GRANDIA》卻全用REAL TIME POLYGON構成背景（可以自由迴旋），質素有可能完全相同嗎？而且用多邊形構成的背景的紮實感比《FF VII》好得多。我可以保證：如果SS要做CG（硬照）的話，是絕對可以和PS的媲美的。加上GAMEARTS這個金漆招牌（又是那句！），引用某「舊」報的標題，《GRANDIA》絕對是SS的最強RPG！！！PS：你地可唔可以唔好將你D私人恩怨在紙上解決，有時D稿睇到我地R晒頭！

SEGA FANS SONIC

曾經一再延期的《夢幻模擬戰3》也是我的心水，其人物設計和遊戲BGM簡直是超水準……

在這個96年，遊戲界可說是逢起雲湧，而本人便希望在本人文中說說自己最想玩的新遊戲，請多多指教！

首先，本人是格鬥迷，每出格鬥GAME也會「煲」爆方休，其中SNK的《拳皇96》是我最期待的，這GAME不但人多熱鬧，而且很多必殺技也很實用（這是SNK格鬥遊戲的特徵），加上現在在前後迴避，實在很有戰略性，在我眼中可說是完美的格鬥遊戲，雖《RB餓狼》也很多，但仍不及《KOF 96》呢。

在RPG方面，不用說也是《太空戰士》了，本人可說對此遊戲情有獨鍾，由一代玩到六代，可說忠實支持者，真是希望快點推出，但可能要等到97了，總之就要耐心等候了。

好了，論到SLG和戰略RPG了。在96年中，我終於

可以一嘗《心跳》的魅力了，這GAME在PC時買不到，到PS出時又未擁有PS，在上個月終於在SS推出，真是利害。

曾經一再延期的《夢幻模擬戰3》也是我的心水，其人物設計和遊戲BGM簡直是超水準，如果他不再「甩底」，相信本人有幸出街之日也會推出了。還有眼鏡廠的《新機械人大戰》也很期待，但剛説推出，相信出街之日會在九七呢，到時希望可以看到「鐵金剛」和「戈修羅」的雄姿吧。

最後總結，九六年其實有很多很多好GAME，但因為太多而不能盡錄吧，如《NiGHTS》和《BIO HAZARD》等；其中我更認為《NiGHTS》是一隻偉大和浪漫的遊戲，不知各機迷是否認同？(P.S.祝遊戲誌眾編輯保重身體！！！)

破浪人？？？？上

……立即決定買PLAY STATION，點解？咪因為那隻《FINAL FANTASY VIII》囉！

編輯先生：

當我在96年3月還未決定買哪部機好(SATURN或PLAY STATION)時，打開遊戲雜誌一看，就立即決定買PLAY STATION，點解？咪因為那隻《FINAL FANTASY VIII》囉！

《FF7》是SQUARE公司第一隻以3D立體的正統RPG，SQUARE這間公司出的RPG遊戲一向令我及各位RPG迷都非常有信心。雖然《FF系列》我只玩了第六集，玩後覺得此GAME超正，此GAME亦順理成章地在令一本遊戲雜(誌遊戲快車)內勇奪全年冠軍GAME。而且，今次SQUARE更現時的雙CD-ROM(容量大約1000MEGA BYTE)，比起《FF VI》多出數百倍容量(《FF VI》約24 MEGA BIT)，因此今集內不論畫面，聲音效果等亦必然以倍數大大提升。

其次，今集內的戰鬥畫面亦極之美，召換幻獸的場面亦非常震憾，一定要接駁大電視及音響組合上才完全感受到這迫力。

還要補充的是，今次雖然只是短短二十多分鐘的體驗版，真正的完美版要十二月才出，但就算是體驗版，亦已經超正，到完美版出時。聲勢一定不下於當年的《BIO HAZARD》及《VIRTUA FIGHTER》。固此，《FINAL FANTASY VII》是96年PLAY STATION迷必買正GAME，亦是最期待的RPG GAME。

以下是給《FF VII》的評價

人物：4.45
畫面：4.9
音樂：4.85
故事：—(故事不明朗)
操作：4.35
投入4.9
原創：4.75
難易：4.65
平均：4.69分

SQUARE RPG迷上

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。

無責任讀者擂台 下回預告：

34期——「最完美的「遊戲誌」會是怎樣？」
(截止日期：10月3日)

35期——「比較SS和PS的移植GAME」
(截止日期：10月17日)


GAME畫廊
BY DML
BY D.M. LAM

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

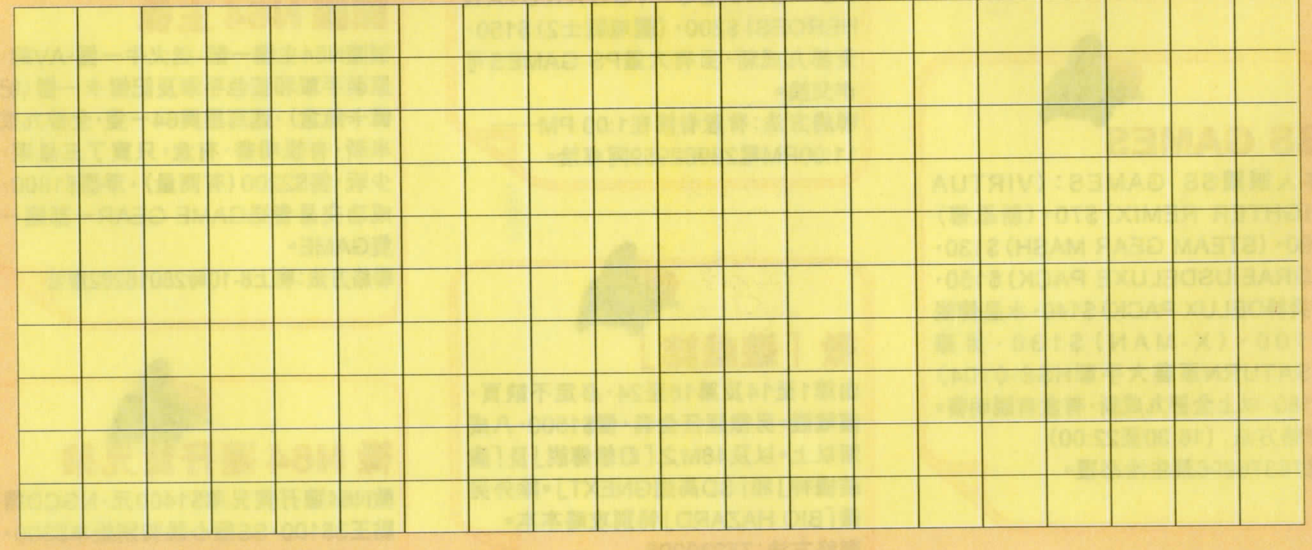
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名： 身份証號碼：

聯絡電話： 聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

遊戲跳  市場

讓 SS 遊戲

《餓狼 3》$200，《世界英雄PERFECT》$250，《V GOAL 96》+《SLAM DUNK》+《魔域 2》三隻共380。以上物品剛買入不久，可略減，可散賣，價電議。(交易地點最好在屯門OR元朗)
聯絡方法：電24733728，阿樑洽(下午五時至八時，人不在勿說來意)

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

誠讓 SS GAME



《NIGHT STRIKER S》$180《培育足球》$300《VIRTUA COP》連光線槍$400《NIGHTS》連手掣$480《DEC ATHLETE十項全能》$320《V GOAL 96》$200《真說.夢見館》$150《THE TOWER $200》《DAYTONA USA》$150；SATURN軟盤$230不議價以上遊戲全部九成九新有說明書可散買，多謝
聯絡方法：電91715592文洽



誠徵 GAME PLAYERS

本人現誠徵第7，8期，各$15
第16，17，18，20期，各$20以上各物品須完好，可略加價。
聯絡方法：71128931 CALL 701
請聲明賣GP，必覆。



徵求 PS 記憶咭

徵求PS記憶咭一至二張及一個PS MOUSE一個，以上物品，會面時相議。另徵一部國際線路14吋電視機，六七成新，出五百元。(可略加)
聯絡方法：71128138 CALL 4564
(留電話，姓名，並留言賣遊戲)



誠讓 PS 主機

本人誠讓PS主機一部連同記憶咭一張，手掣一個、兩個PS大掣及手掣一開四線，原裝少年街霸ZERO、另有十多隻勁GAME、包括95拳王、1945、HYPER亞特蘭大奧運等等，全套有盒有說明書保養好只售3500元。
聯絡方法：請致電：27588072
(10:00AM—8:00PM)廖先生洽。



徵 SATURN 原裝 GAME

誠徵SATURN原裝GAME和VCD卡一張，NEO.GEO原裝GAME，和徵求PLAYSTATION主機和原GAME。
聯絡方法：71163222 CALL 3688
留說話。



誠讓 NEO-GEO CD GAME

本人誠讓NEO-GEO CD GAME：(REAL BOUT餓狼傳說)$300。另讓SS GAMES：(GUARDIAN HEROES)$200，(魔域戰士2)$150，全部九成新，另有大量PS GAMES可作交換。
聯絡方法：有意者請在1:00 PM——11:00PM電28962959阿卓洽。



誠讓 N64 主機

誠讓N64主機一部，送火牛一個、AV線、原裝手掣和藍色手掣及記憶卡一個(記憶卡無盒)，連馬里奧64一隻，全部九成半新，有說明書、有盒，只買了三星期，少玩，售$2200(有商量)，淨機$1800，成功交易者送GAME GEAR一部連一隻GAME。
聯絡方法：晚上8-10時28016282康洽



SS GAMES

本人誠讓SS GAMES：(VIRTUA FIGHTER REMIX)$70、(新忍傳)$90、(STEAM GEAR MASH)$130、(GRAEIUSDELUXE PACK)$150、(兵鋒DELUX PACK)$140、水晶傳說$100、(X-MAN)$130、另讓《SATURN原裝大手掣HSS-0104》$180，以上全部九成新，有盒有說明書。
聯絡方法：(16:30至22:00)
電76376996葉生洽必覆。



徵「遊戲誌」

由第1至14及第16至24，必定不缺頁，價電議。另徵超任全套，價$1500，八成新以上。以及48M之「幻想傳說」及「廣裝機神」和「SD高達GNEXT」。除外另徵「BIO HAZARD」特別攻略本本。
聯絡方法：77230205



徵 N64 連孖寶兄弟

徵N64連孖寶兄弟$1400元，NGCD得點王3$100，SS版心跳特別版本$300，土星無線原裝手制$240(一對)
聯絡方法：71118155叫1222

讓樂聲牌3DO

3DO全套齊九成半新有盒連26隻CD共$2,200，可用NEO.GEO CD交換。
以上物件均可議價。
徵NEO-GEO CD遊戲：龍虎之拳外傳$200、METAL STUG$200及NEO.GEO CD Z主機全套$1800。
聯絡方法：76375021王洽，請聲明買遊戲，留電必覆。

誠讓PS

本人誠讓PS一部連原裝手掣，記憶卡一張，一開四手掣線連同兩個HOR1大JOY STICK和二十隻勁GAME，包括原裝「少年街霸 ZERO」、「1945」、「拳王95」、「少年街霸 ZERO」等等。全套有盒九成新，只售$2500，歡迎打來查詢。
聯絡方法：電27588072廖先生洽（朝十晚八）

誠徵SNK CD

本人誠徵SNK CD數隻：龍虎之拳2$120，龍虎之拳外傳$200，RB餓狼$200，世界英雄PERFECT$150，侍魂3$200，METAL SLUG $180，AERO FIGHTERS $220不二價，交易在各地鐵站。
聯絡方法：8:00PM—11:00PM 電24636585人不在勿說來意。

誠徵NGCD機多部

本人誠徵NGCD機多部，價800元，不拘新新舊，但必須有兩手掣，火牛及AV線。另徵NGCD遊戲點王3多隻，PULSTAR多隻，價150元，侍魂3多隻，價100元，以上物件價錢可略加，來電必覆。請留姓名和電話及所出售物件。
聯絡方法：72014137柳先生洽。

讓SATURN

本人誠讓世嘉灰機一部包軟環、光槍、大手掣、原裝手掣、鯊魚卡、七尺駁長線及三十多個遊戲。有盒及說明書只玩半年極新淨。價三千元正，快者得不二價，可分期。
另樂聲牌3DO一部連二十多個遊戲價一千元正。
聯絡方法：90528774陳先生包送貨

讓PS遊戲

讓PS遊戲：NOEL全新未開封，$1000，ANGEL GRAFFITI限定版，$1500。超任遊戲，幻想傳說，$1000。
另讓動畫LD：忌廉檸檬LD BOX，$1800。還有大量原裝IBM PC遊戲，價電議。
聯絡方法：71163366 CALL 3237

誠讓PS

讓：SONY PS一部，連一大一小手掣，記憶咭兩張，遊戲40個，九成新，價錢：HK$2600。
徵：SS遊戲：NIGHTS，淨GAME，$200，連手掣$360。VR2$160另讓：SONY PS一部，連兩手掣，一張記憶咭，遊戲30個，價錢2000。
讓：486DX100MB連RAM，彩色MONITOR大小碟價3000元正。
聯絡方法：星期一至五早上十時至下午五時半找CHIRIS TEL：27747271



讓SS GAME

SS版鬥神傳S，男兒當入樽，VGOAL96。全部原裝正版，可散買。前者$150中者$80後者$150。有說明書。全部買齊共$350。
聯絡方法：26587090找豪洽逢星期一至五（10:00AM-11:00PM）

讓SS主機

SS主機連2手掣及VCD咭附大戰略、虛擬賭場、RALLY賽車、GUNGRIFON、V.HUNTER、快打95、V.COP、X-MEN、V.GOAL96、飛龍2、VR.REMIX、VF、莎拉及陳白CG、高達、真人快打、真武鬥傳共6仟不二價送廿本G,P及G通信全九成新上有盒。有遙控。另PS套裝連大容量記憶咭，原裝鬥神2，高達2、3R賽車、B.HAZARD及鐵拳2及記憶大手掣共3仟5全九成新，講價免問。
聯絡方法：7310133李洽，請留言，姓電話等必覆

誠讓SS遊戲

誠讓SS遊戲《BLAZING TORNADO》$60、《HYPER REVERTHION》$250（十成新）、《RIGLORD SAGA》$110，可議價。
另徵《寶魔HUNTER蘭姆》價$100及SS VCD咭
（本人還有數套正版VCD，有意者請留電話、姓名。）
聯絡方法：晚上6時至10時留26370728文洽

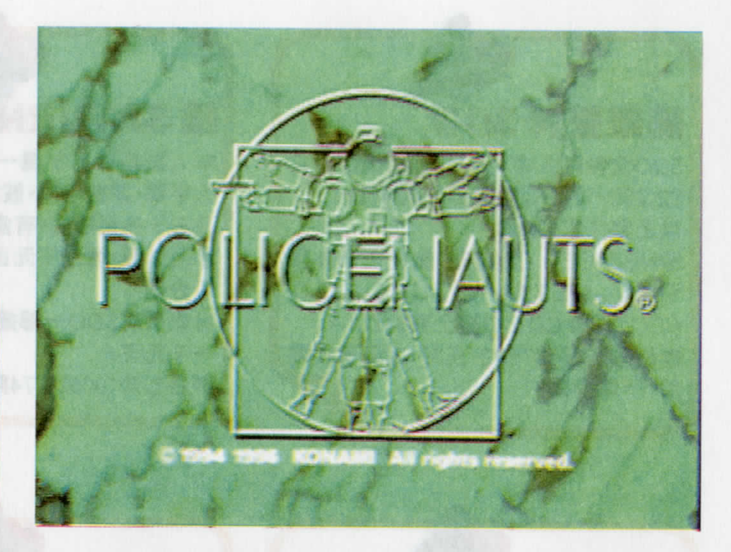


讓SS GAME

SS GAME：《DAYTONA USA》$120，《真武鬥傳》$200，《街霸R.B. ON FILM》$120，《水滸演武風雲再起》$180，《餓狼傳說3》$200，以上CD-ROM全部九成新，原裝版本，有說明書及標籤。
另讓SFC主機一套，有兩個手掣，火牛，AV線及說明書。另加CAPCOM原裝JOYSTICK連紅外線遙控器，包GAME《STREET FIGHTER 2》，《SSF 2》，《餓狼SPECIAL》及《龍虎之拳2》，全套售$800，可議價。
聯絡方法：晚上八時至十二時電28910774庚卓江洽，留電必覆

遊戲小說 POLICENAUTS

編譯：米奇



前文提要：

莊尼芬和艾度通過重重機關，終於把手袋店裏的炸彈拆除，解救了BEYOND一次危機。不過，這件事欲令基捷十分震怒，來自德川和其他人的壓力，令他不得不中止莊尼芬的調查行動，還扣留了莊尼芬的反動槍，而莊度也需要強制休假。這件事也反映了BCP無能。石田死去、失去了NARC膠囊，令莊尼芬的偵查工作陷入困境……

CHAPTER 23 後援

我們帶着沉重的心情離開AP室。在走廊上，很多人都對我們投下奇異的眼光，看來我們一下子都成了名人。

「怎麼樣？鳴金收兵，去好好參觀BEYOND嗎？」艾度問。

「我一定會好好參觀BEYOND的，待我去監獄探望德川那混蛋的時候。」

「那才像莊尼芬嘛。來，我們還有些事可以做的，去找域陀老頭吧。」

對，我們還有一些盟友的……

× × ×

「啊，莊尼芬！聽說你們鬧得天翻地覆嘛？」一進入鑑證室，域陀便來興奮起來。「我覺得很痛快啊！這樣的事情自我來了BCP之後已有很多年沒遇到過了。」



「這不是那麼值得雀躍的事，我有一個部下狄夫殉職了。」艾度沉重地說，陀域聽了表情也嚴肅起來。

「是嗎……不過，身為一個刑警，你們所採取的行動是正確的。」

「謝謝你啊，域陀。」我說。

「別沮喪啊。」

「不過，狄夫的遺體現在卻失踪了。」我問。

「這件事我沒有聽說過。狄夫竟然死了……真的不敢相信。雖然我們的交情不算深，但覺得他是個很好脾氣的人。一跟他說起地球的事，他便會露出一副興緻勃勃的樣子。對我們這些老人家來說是個很好的交談相象。真可憐啊……還是那麼年輕。」

「狄夫看來也很喜歡域陀你的……」艾度說。

「……域陀，」我說「你認為一個人中了數十發子彈仍然不會倒下來的情況……有可能嗎？」

「你所用的子彈是……？」

「我的槍是反動槍。」

「用的是中空彈嗎？」

「不，是貫穿彈。它會貫穿身體，不會有達姆（DUMDUM）效果。」（譯按：達姆效果是指所謂達姆彈或中空彈，擊中人體後會緊抓在人體內，造成較大的傷害）

「唔……那樣的話那一定個嚴重的NARC中毒者，而且還是一個使用人造血液的人才會有這種情況，因為無論流多少血也會要緊。不過，即使是那樣，如果給鉛彈打中要害的話還是不會若無其事的。」

「你有沒有收到那個兇徒的血液樣本？」

「誰會給我那種東西！？」

「那假如那個兇徒是AP隊的維活的話又怎樣？」

「假如是真的話他現在一定受了重傷。就算是凍結者也好還是血肉之軀，他的命應該不會很長的了。你有那個兇徒的血液樣本嗎？」

我把在現場搜集到的血液交給域陀。

「域陀，這就是我們搜集到的血液樣本，希望你作為我們的朋友，能夠秘密地檢查一下這人造血液。」

「這就是你剛才所說的兇徒的血液嗎？」

「對，就是殺死狄夫的那個男人的。」

「我明白了，這就可以縮窄嫌疑犯的範圍了。」

「縮窄嫌疑犯的範圍？不能夠找出誰是真兇嗎？」

「我們能知道只有人造血液的血型、製造商和製造型號，不過這已經足夠了。使用這種第一代東西的不是AP就是軍人，假如是AP的東西的話，只要跟透析機的輸血資料對照一下便會知道誰是犯人。本來，這是用來在氧氣濃度很低的地方工作的人用的，所以比氧氣運送效率比一般的要好。那種人造血液以常人的腎肺機能是不能用的。」

「那拜托了。」

「不過，言這需要花一點時間，不會有問題吧？我對那班AP也沒有好感，他們不把長者放在眼裏！而且，上次膠囊的事件我也負點責任。放心吧，今次我會保守秘密的，犯人是不是維活應該很快便知道。」

「域陀，我還想知道有關石田的解剖結果……」

「那個嘛，石田的司法解剖已交了給BCCH的病理部門處理了。」

「BCCH？為甚麼？」艾度也覺得驚奇。

「這裏近幾年經已是那樣了。雖然我也提出不滿，不過他們說這裏沒有關於器官移植用的設備，內臟放在這裏便可以用來移植，而從BCCH送來的解剖意見就由AP管理，不會讓我看的。」

「完全是黑箱作業嘛。」

「不，他們還是會有現在拍下來的錄影帶讓我看的。」

「從現場的錄影帶有沒有看出甚麼？」

「看錄影帶不會知道得很詳細，不過從出血量來看，他的頭可以肯定是在被殺之後才切下來的。我想那些蚊子不會是致命的死因，兇殺的現場也不會是AMM。此外，還有一件令人覺得不可思議的事——石田幾乎是在毫無抵抗的情況下被殺的。」

「何以見得？」

「那個屍體太完好了，通常在兇殺案的屍體上都會留下一些皮下出血之類反抗時造成的痕跡，這就像是殺人的標記一樣。而且，從錄影帶看來也看不出有致命的傷痕，屍體也沒有變色的跡象，看來不解剖是不會知道死因的。但總括來說，幾乎可肯定石田是在其他地方被殺，死後才運到AMM去造手腳的。」

「那在AMM狙擊我們的一伙人呢？有沒有他們的報告？有沒有聽到甚麼消息？」

「沒有，我還是第一次聽到有這樣的事。……如果真有這樣的事的話，大概會跟石田一樣送到BCCH去吧？」

「那屍體的管理又怎樣？」

「在BEYOND，由於器官移植是最優先的處理事項，所以不會有像地球的大都市那樣有法醫的制度。因此，無論他殺還是自然死，驗屍的工作都以移植為優先而被送到BCCH這類移植醫院去處理。這大概是因為怕經過驗屍後如果時間過得太久便不能用來移植的關係。我作為一個法醫官，也曾因為這樣的制度而發生多次不愉快的經歷……不過，這裏器官捐贈者嚴重不足，屍體解剖保存法也不適用。人工器官又尚未可以普及化，因此便弄得這裏保障器官捐贈者的數量比司法解剖還要優先。」

「人工器官還未可以普及化嗎？」

「大家都正在AP身上摸索人工器官的可能性，不過結果並不樂觀。這大概是因為以他們來作實驗台來收集資料所要耗用的設備和經費太昂貴的關係。看來距離一般普及化還有很遠的日子。

雖然已經發明了抗血栓性材料等醫藥原料，不過要達到人工器官的階段所需解決的問題還有很多很多啊。」

× × ×

得到域陀應承替我們秘密分析，我總算覺得我們不是完全無助的。我們離開了鑑證室之後，就回到BCP中唯一的安身之所——風紀課。

少了狄克的風紀課顯得非常冷清。

「……給總局長訓了好久哩，刑事長。」

美莉露雖然還是用平常的語氣跟我們打招呼，但看上去她還是難以抹去那份憔悴。在她的旁邊，放了狄夫送給她的LS手袋，而在狄夫以前所用的桌子上，就放了一束鮮花。

「美莉露，妳沒甚麼吧？」我上前去安慰她。

「嗯……現在已好一點了，不過過後想起不免會有點難過。」

「妳看來很憔悴啊，有沒有好好的睡過？」

「多謝你……我的事不打緊的。我已經決定了，一定要為狄夫報仇。」

「美妮露！」艾度說。

看見美妮露一副寂寞的樣子，實在十分心痛。

「那束花是……妳不是對芯粉很敏感的嗎……噢，是為了狄夫嗎？」我問。

「是從地球以凍結運輸運來的薰衣草啊。雖然植物檢疫方面很麻煩，不過這也是為了給狄夫的一點心意。」

「唔……好香啊，跟古莉絲的香水相同的氣味……」

「那個手袋……」

「這是狄夫的遺物……雖然跟我不合襯，不過還是留了下來……真的不可思議，昨天還看見他坐在那邊啃着漢堡包……現在卻經已不在人世……」

「我到現在一看見這樣子的手袋，心中也不免有點酸溜溜的。」艾度說。

在花束的旁邊放了一份用來裝載獎狀的信封。

「這份信封是……」我問。

「那個嘛……是狄夫在藝術模型大展中得獎的東西啊。」

「那是每年某家遊戲廠商舉辦的。」

「……你看，他枱頭那個怪獸手辦模型……現在也變成了狄夫的遺物了……那個人真傻……竟然會喜歡這種玩具……」

「那傢伙相當往怪獸的啊，他希望將來能像怪獸一樣，無拘無束、我行我素。……看來要加添新人了。」

艾度大概是為了改變傷感的氣氛，所以便改變話題。

「不會再有人來的了，風紀課可能在我們之後就會關閉。」

「調查方面怎麼樣？有甚麼進展嗎？」

「嗯，有一點點……」

「找到了狄夫屍體失踪的線索了嗎？」

「唔……我向BEYOND的線人和網絡入侵專家問過了，但都沒有收獲。這跟北條那時一樣，完全毫無踪跡。」

「為甚麼要拿走狄夫的遺體呢……難道狄夫還未死？」我問。

「我也不明白。我不明白有甚麼事情非收藏起狄夫的遺體不可。連續遇上這類事件，真令人難以置信。真不知如何向狄夫的家人交待才好……」

「我也明白……石田方面又怎樣？」

「我向AP方面查問過了，不過他們一點也不肯告訴我們，看來是變成了他們部門的內部機密了。總之，因為他是德川的職員，所以相當麻煩。對了，你們向鑑課的域陀問過了解剖結果了嗎？」

「域陀說他沒有解剖過那屍體，便被運到BCCH去了……」

「BCCH？……那是甚麼一回事？我知道AP已經收回那屍體了，不過德川方面好像正向AP要求取回屍體。」

「那個騎電單車的男人又怎樣？」艾度問。

「電單車好像是從地球方面偷運入境的，不過又找不到有甚麼走私途徑。」

「那個男人呢？」

「他就像突然從那區域消失了一樣，一定是甚麼人竄改了那個區域的資料。」

「那傢伙一定是維活……」我說。

「我也是這麼想啊。」

「不過要竄改BCP內的資料有可能嗎？」

「雖然是很困難，不過只要是這裏的人的話便不會沒可能。」

「假如兇徒竄改資料的話便毫無辦法了。」艾度說。

「假如那個男人是維活的話……那他現在到哪裏去了？照基捷說他現在去了地球，不過這並不可靠。」

「在往地球的太空航機的名單上，的確有他的名字，不過以他那身體狀況要去地球根本不可能。一般人那樣中槍怎可能生存。我和狄夫擊中3發……」

「我就有15發……」

「那麼他的屍體也失了踪嗎？總之關於他的事情，我們得小心為上。」艾度說。

「……幸好基捷也對他有所疑問。」

「我去問問醫院方面看看。凍結者一定要跟政府聯絡的，應該有紀錄的。」

「跟域陀的意見一樣……那個現場現在怎麼樣？」

「AMM和手袋店都交由AP去處理了。AMM方面宇宙推進事業團好像正對珊瑚的事件向BCP提出投訴，上頭特別派了AP去處理，看來相當緊張，不讓半點情報溜出外面，而在現場德川的人就可以大搖大擺的進出，AP也真不成樣子哩。」

「……那就麻煩了。」艾度說。

「手袋店方面，個店主好像逃去無踪，所以現在正由AP封鎖中。」

「又是黑箱作業？」

「看來是了。德川好像對BCP下了很大壓力哩。呀，對了，有件事我一直記掛在心裏的——還記得狄夫在那間手袋店前死去時，那架受了傷的EMPS嗎？」

「妳是說那架由人參扶的哥德式嗎？」艾度說。「我認得那架機是維活的。」

「等一下！妳的意思是她在現場？」我說。

「不是，乘在裏面的不是那傢伙。你還記得從EMPS關節中滲出來的血嗎？它流出紅色的血。」



「對了，AP的血是白色的。他們把狄夫放了在裏面運走！」

「為甚麼呢？」艾度說。

「那我也不明白。」

「有沒有證據？」

「調查一下那部EMPS的話，應該會有魯米諾爾（LUMINOL）血跡反應的，讓我去查查看。」

「妳要小心啊，在這BCP之內不知會有多少敵人的啊。」

「我知道了。不過，要查明這件事，不如索性偷偷進去德川製藥去調查看，好嗎？」

「我也認為那是最直截了當的方法。」

「你們說真的嗎？」艾度說。

「找到證據的話就輪到我們話事了，我想那裏一定能找到證據的啊。」

「別去想這種不切實際的話了。」艾度反對道。他畢竟有身為上司的立場。

× × ×

離開BCP，還是沒有半收獲。

「美妮露看來很寂寞的。」

「美妮露的事不用擔心的，她是個堅強的女人。」

「嗯……艾度……美莉露的想法真的行不通嗎？」

「喂，莊尼芬，我們沒有守查令進去搜查，是犯法的啊。」

「艾度，事到如今，我們只有用這種強行手段——衝進去把他們劏



平。你記得嗎？DDS室後面不是有間工場的嗎？」

「你認為會在那裏？」

「沒有的話你便要人頭落地，而我也要被遣返地球。」

守衛不是說過了嗎？K-9的樣本是在試製工場製造的。只要抓到證據的話，不到基捷不低頭。」

「話是那樣說的，不過……」

「別那樣吧，你忘記了狄夫的仇嗎？」

「……我知道了。假如我來世再投胎做人的話，一定不要再跟你拍檔。」

「你放心好了。我們先在市區中繞兩個圈吧，說不定有人會跟踪我們。」

「我明白了。」

「總部長的話說不定會派人來監視我們。我們先繞一圈再去吧。」



CHAPTER 24
毒品

我們再次來到德川製藥的時候已經是深夜時分。德川製藥大樓看去還是那樣的充滿壓迫感，而裏面看來還是空無一人。



「在那裏面一定藏有NARC膠囊的，即使發現一套也好，也足以證明他們的罪行。」我說。

「反過來說，假如甚麼也找不到的話，便不得不放棄了。」

「那裏面一定會有的。好，我們去搜查一下吧。」

我們以北條的ID卡進入德川製藥，裏面看去也是空無一人。

「當初那麼嚴緊的保安現在看去就像是謊話一樣。」我說。



「我們從哪裏開始搜查？」

「無論怎麼想，還是覺得大堂深處那個房間可疑啊。」

「那就那裏開始搜吧。」

當我們橫過大堂，要進去那個房間的時候，我忽然有種有人在監視我們的感覺。我回頭看去，原來是一部由電腦控制的閉電視。

「喂，艾度，你覺不覺得那部閉路電視好像在動似的？」

「大概是你的心理作用吧。」

是我的心理作用嗎……大概是我想得太多吧。

我們來到那個可疑房間的門前，那扇門是以電子鎖鎖上的。

「門邊是那扇門的電磁式門鎖。」艾度說。「應該是準備了多重ID檢查的。」

「看起來比起DDS房的鎖複雜得多哩。」

「但看來也只能靠這個來打開房門。」

於是我拿出北條的ID卡，在電磁式門鎖上拉了一下，房門隨即應聲打開。

「喂，莊尼芬你看，門開了。不過這真奇怪，單靠ID卡便能打開，這種程度的保安實在有點古怪。那個守衛不是說過，這裏除非是德川本人下的許可，否則這度門是不能打開的？」

「艾度，你想得太多了。好了，我們進去看看吧。」

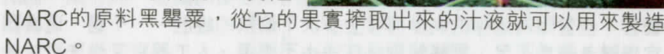
當我們進去一看，裏面是一副完全不同的光景。太陽的光透過上面的天窗照射下來，這裏彷如陽光普照的加州一樣。闊大的房間中滿地都種滿了植物。在植物之間，就有一條曲曲折折的路，從門口一直伸延到房間深處的另一間房間。

「這裏是……」我不禁為整個房間的植物而驚訝。

「是黑罌粟的培殖工場啊！」

「終於給我們發現了，定興那傢伙！」我對這麼大的發現感到很興奮。

「莊尼芬，我們盡量搜集多些證據吧！」



我細心觀察花田中所種植的植物，無可否認是製造NARC的原料黑罌粟，從它的果實搾取出來的汁液就可以用來製造NARC。

「艾度，你看看這些黑罌粟的葉，這不就是羅莉交給我的葉嗎？」

「這種黑罌粟看來是經過遺傳因子加工和品種改良而誕生出來的新品種。我從來也沒有見過這種黑罌粟的。」

我發現這些黑罌粟是種在泥土上的。

「這是水耕種植啊。」艾度說。「只以含有養分的溶液便能夠種植，完全不需要泥土。從這方面看來，德川是最先進的了。」

「那怎麼這裏空無一人的？」

「看來這裏的濕度、溫度和日照時間，都是由電腦的混沌系統（KHAOS）來管理的。是完美的無人化管理。要用到那麼精密的管理，正是因為要培植黑罌粟是件很困難的事情。你看，為了提早成長，空氣的炭酸氣含量給提高了，這樣一年就可以有多次收成了。上面的光看來也不是人造光，我想是以光導纖維把真正的太陽光引到這裏來，而夜晚就從別的鏡子把陽光送進來，光度看來也是受混沌系統管理的哩。」

「這就可以令這裏變成一年到晚都晒到太陽的南方樂園嗎？」

「不，可能是罪惡的模範溫床啊。」

「不過，有誰能夠想像得到會有人竟然在這種地方大量培植黑罌粟？以這裏那麼多黑罌粟來看，應該可以造出十公斤NARC出來。看來上面也是罌粟田哩，換句話說，還要加3倍分量。」

「看上去真像個演唱會場哩。好，就讓我摘一些回去作證據吧。」我伸手想去摘那些黑罌粟。

「等一等！罌粟田上裝置了雷射感應器啊。你看到那些突出物嗎？一旦接觸到那些雷射光束就會發出警報的啊！」

「可惡！只能夠看看……」

「我們再查探一下，可能會找到一些可以用來作證據的東西的。你看，裏面也有一個房間哩，看來是工場啊。」

「那扇門有古怪嗎？」

「那是使用了智能材料來造的自動門啊，當內部的溫度超過設定的溫度時，以狀記憶金屬來製造的彈簧就會展開，把門打開。換句話說，這機關就是可以把門打開來令室內的溫度下降。」

「原來如此，本來是不能進去那邊的嗎？一定不會錯的了，羅莉給我的那片罌粟的葉，就是這裏種出來的東西。是北條從這裏拿出去的。」

「竟然在這裏肆無忌旦的培植黑罌粟，他們的膽子真大……單是種植罌粟便已是一項重罪。」

「他們打算種罌粟來外銷嗎？不會那樣簡單的，我們再往裏面去看看吧，說不定會找到更有趣的東西。」

「你得小心啊，假如這裏真是德川的罌粟工場的話，防禦不會這麼單薄的。」

「我明白了，假如有甚麼發生的話便立即應戰吧。」

「你連槍也沒有啊，怎應戰？」

「危急的關頭就用艾度你的槍吧。」

「你……？」

「放心吧。我不會要你去的，射擊的話交給我吧。」

「對不起……」

「不用放在心裏，任何人都有自己的苦衷的。」

「好，我們就進去裏面的房間看看吧。」



我和艾度鼓起勇氣，小心翼翼的往裏面的房間走去。通過了那扇門，裏面是一個跟外面的罌粟花田完全不同的世界。

「呀！這裏是！」

未完待續



野野村醫院的人們

TEXT：J.J



我實在是很在意那×記號的事。對於在意的事不加深究，是我作為偵探的自尊所不能容許的。於是我將涼子留在天台回到了5樓。或許是我多心，總覺得涼子直到我將門關上的那一刻都是在看着我的。

琢磨呂：（桃子的病房是在我的病房隔三間的位置。）

我經過了自己房間的前面，站在桃子病房的門前。房門理所當然地緊閉着，裏面甚麼聲音也沒有。

叩、叩、叩。

我用左手輕輕叩了桃子病房的房門。即使對方是位少女也好，我也是絕對不會忘了甚麼叫做禮貌的。

琢磨呂：（……）

房間內沒有任何回應，我一個人站在靜得很的走廊上。

琢磨呂：（會是不在病房裏嗎？）

我用輕輕地將門鎖打開。房間內開着燈，而睡在窗邊床上的桃子則一直在望着我。

桃子：「偵探……先生。」



她毫無吃驚的樣子，很細聲地說着。而我則走到她的床邊，坐在那邊的椅子上。

琢磨呂：「這種時間找妳雖然不該，但我有些事情是無論如何也想問妳的。」

桃子：「……」

琢磨呂：「放在妳枕邊那個月曆上的×記號……到底是甚麼記號來的呢？」

由於我不打算在此久留，所以便單刀直入地向她質問。而桃子她就像平時一樣，一直在望着我。

桃子：「這個×記號……是我的記念日來的。」

琢磨呂：「記念日？」

桃子：「對……記念日。」

琢磨呂：「是甚麼記念日呢？」

桃子：「……秘密。」

若然是平時的話我大概已經要殺人的了，但不知為何，在這少女面前卻沒有這樣做。

桃子：「是第二次了。」

琢磨呂：「唔？」

桃子：「我是指被偵探先生你抱起來。」

琢磨呂：「呃、唔……確是如此。」

桃子：「是你……握着桃子的手的嗎？」

琢磨呂：「這不好嗎。」

桃子：「偵探先生你果然就是……王子？」

琢磨呂：「王子？」

桃子：「保護桃子的王子……桃子是很喜歡王子的。」

我沒有那麼多時間去理會少女的夢中世界。

琢磨呂：「那麼，關於這些×記號……」

桃子：「你明明是王子……不知道的嗎？」

琢磨呂：「呃？」

桃子：「若你是王子的話……就應該對我的事情無所不知的。」

琢磨呂：「我已經說過我不是王子了。」

桃子：「甚麼……真掃興。」

琢磨呂：「好好聽清楚我的問題，我是在問妳關於那些加在月曆上的×記號的事。」

桃子：「我不告訴你知……因為我若是說出來的話，偵探先生你會輕蔑桃子的。」

琢磨呂：「我的內心比海還要深，比天空還要高啊。」

桃子：「……」

她一直在望着我，但就甚麼也沒有說。而我為了令她的心情緩和下來，打算說些其他的話題。

琢磨呂：「為何妳不和護士們說話的？」

桃子：「因為我……不想聽到那些討厭的話。」

琢磨呂：「討厭的話？」

桃子：「我從護士們那裏聽了很多關於你的事情。」

琢磨呂：「我的事情很討厭嗎？」

桃子：「不，我很喜歡聽你的事……聽過之後，便知道你是個怎樣的人。」

琢磨呂：「那些護士只會說些無謂的事。」

桃子：「因為大家都很想桃子說話……所以便告訴了很多事情給我知。」

琢磨呂：「這個多口的護士到底是誰？」

桃子擺出一副在想的樣子，過了一會才很害羞地開始說話。

桃子：「不可以的……若說了出來的話，我就不可以聽到有關你的事了。」

桃子那寂寞的雙眼就像露出少許光輝地望着我。

桃子：「若你是王子的話……桃子是會很高興的。」

我感到在房間之內正充滿着和我的性格相反的物質。我不應該再在這裏倍她玩「煮飯仔」了。我拿起枴杖從椅子上站了起來，而桃子的雙眼則是在跟着我整個動作的。

琢磨呂：「既然你不告訴我×記號的事，我也沒有必要留在這裏吧。」

桃子：「……」

在被她望着背後的感覺下，我回到了醫院的走廊。

琢磨呂：（實在是個很奇怪的少女……不單是不說話時，就連說起話來亦沒有令人改變這印象。）

我想起了桃子那暗淡而悲傷的眼神。就是現在這樣想起也好，我也感到那緊閉的房門是被那眼神望着的。

琢磨呂：（嘿、現在不是去想桃子的事情的場合……跟着應該幹甚麼才是最大的問題。）

●回到自己的病房（自分の病室に戻る）

琢磨呂：（對了，差不多是約定的時候了……還是回到自己的房間吧。）

於是我在離開桃子的病房後回到了自己的病房。

SECTION 13
資料室內的梨惠

病房裏的燈光已被熄掉，而我則從漆黑的房間內聽到讓治的呼吸聲。



摸黑來到窗邊的我，打開了少許窗簾讓月光照進房間之內。雖說就快春天了，但到了晚上仍是會很凍，玻璃上更會附着一些水滴。

琢磨呂：(凌晨0時30分嗎……)

坐在床上的我，望了一眼那隻愛用的袋錶。自從住進這間醫院以來，我就覺得時間過得特別快的。

琢磨呂：(嘿，真是充實得要緊。)

和美保約定的時間還有30分鐘才到。我開始在想怎樣才能不致白白渡過這種半天吊的時間。

琢磨呂：(嘿、30分鐘連小睡片刻亦不可能的……怎辦好呢。)

●到大堂飲一杯咖啡。(コーヒーを飲みにロビーへ行く)

琢磨呂：(對了，接下來是一個深夜的約會……相信有必要令腦袋和身體都清醒一下的。)

於是我將袋錶放進袋中，再次離開了病房。

琢磨呂：(但話說回來，美保到底打算和我說甚麼呢……唔。)

就是我經走廊前往升降機的時候，也是一直在想着30分鐘之後的事情。只有這種時候，我會討厭起自己那種性急的性格。來到大堂後，我在自動售賣機買了一杯咖啡，但卻沒有坐在椅子上，只是發呆地望着大堂。大堂裏當然沒有任何人影，在這裏的生物大概就只有我和那些小蟲吧。

琢磨呂：(？)

就在這時……大門無聲無息地打開了，有一名護士走了進來。她並沒有發覺我在這裏，開始走向大堂的右方。

琢磨呂：(她……不就是梨惠來嗎。)

那名護士的確就是梨惠。在微暗的大堂裏，她的樣子似乎是充滿了緊張感。

琢磨呂：(……)

我躲在大堂的盆栽背後，一直觀察着梨惠的行動。過了不久，她來到那寫着「非請勿進」的門前，從袋中取出一束我所認識的鎖匙。

琢磨呂：(嘿……原來是這樣嗎。)

身為護士的梨惠出現在醫院雖然並不出奇，但為何並非當夜班的梨惠會在這裏呢。而且以亞希子的性格來看，我不認為她會將那束鎖匙交給護士們的。梨惠很快的將門打開，再次望了望周圍的情況，然後便慢慢的將門閉上。而我則以最高速度將耳朵靠向已經閉上了的門上。

琢磨呂：(……)

我敏感的聽力捕捉到梨惠的腳步聲了。

琢磨呂：(……是走進了某個房間裏呢。)

我以睡衣拭乾掌心的汗水後，慢慢的將門打開。

琢磨呂：(唔……到底會是進入了哪個房間之內呢？)

●認為是進入了資料室。(資料室に入ったと思う)

琢磨呂：(我敏銳的感覺正向我呼叫着是資料室……梨惠肯定是進入了資料室內的。)

我不發出任何腳步聲來到資料室門前，打開了門鎖。



梨惠：「呃……」

琢磨呂：「嘿、妳在幹甚麼了？」

我邊說着邊望向她手上拿着的文件。

琢磨呂：「原來如此，這裏保管着過去的病歷嗎。」

梨惠：「……」

琢磨呂：「那條鎖匙是從哪裏取得的呢？」

梨惠：「請你……放過我吧。」

琢磨呂：「我只是問妳那條鎖匙是從哪裏取得的吧。」

梨惠：「……」

琢磨呂：「嘿、原來是為了拿走鎖匙而叫我出來的……總而言之，妳一開始就根本沒有甚麼話要說的。」

梨惠：「……」

琢磨呂：「不過，問題就在這裏……是哪個將鎖匙拿出來的呢？」

梨惠：「……」

琢磨呂：「那麼我換過另一個問題吧……妳用那條鎖匙在這裏幹甚麼了？」

我一邊提出質問，一邊悄悄的走近梨惠旁邊。她的身體正在發震，並以一種害怕的眼神望着我。

梨惠：「請你……不要對院長夫人她說啊。」

琢磨呂：「這就要看妳接下來所說的理由了。」

梨惠：「我、我……」

我腦袋中的電腦開始以極快的速度在運行，漸漸明白到梨惠正在這裏幹甚麼。

琢磨呂：「妳的雙親……是在5年前死在這間醫院的。」

梨惠：「！？」

梨惠瞪大雙眼，就像望見怪物一樣地望着我。她的雙肩雖有輕微的震抖，但從制服之上亦可清楚地看到。

梨惠：「為、為何你會知道的！？」

琢磨呂：「要說明的並非是我，那個人應該是妳。」

梨惠：「海、海原先生……我沒有幹過任何壞事的。」

琢磨呂：「呵呵、拿掉人家的鎖匙難道就不是壞事了嗎？」

梨惠：「為了知道真相……我只有這樣做。」

琢磨呂：「我也是一樣為了知道真相而這樣向妳質問的……好了，說出妳在這裏幹甚麼吧。」

梨惠：「求求你吧……海原先生。」

琢磨呂：「嘿……既然妳不想說的話，就由我來代妳說明吧。」

●妳是在找尋雙親死掉時的病歷嗎？(君は両親が死んだ時のカルテを捜していた？)

梨惠：「……」

琢磨呂：「因此妳便奪去了我所帶着的鎖匙……因為即使是護士也好，要進入這地方也是一定要有鎖匙才可以的。」

梨惠：「……」

梨惠她一直望着我，咀巴就像貝殼一樣緊閉着。

琢磨呂：「妳調查雙親的病歷又是為了甚麼原因呢？」

梨惠：「……」

琢磨呂：「嘿、又想我幫妳說嗎？」

梨惠：「我只是想知我的雙親的死因是交通意外……還是如傳聞一樣是死於輸血失誤吧。」

琢磨呂：「假如是死於輸血失誤的話，妳就打算向這間醫院作出報復嗎？」

聽到報復這句說話時，梨惠她臉色突變。

琢磨呂：「警方是知道妳的雙親死於這間醫院的事的……因此才沒有否定謀殺的可能性。」

梨惠：「我、我沒有殺死院長先生！！」

琢磨呂：「這當然了，就算要殺大概也是在查過病歷知道了死因之後……不過妳現在就正在這裏調查病歷。」

梨惠：「不過警方對我……」

琢磨呂：「嘿、這就連我也不清楚了。」

梨惠：「……」

琢磨呂：(現在……是機會了。)

梨惠的內心很明顯是在動搖。我感到現在是最好時機問她的了。

琢磨呂：「是哪個將鎖匙拿出來的？」

梨惠：「這、這個我不能說的。」

琢磨呂：「那麼我問妳，之前我讓妳看過的VIRHGIN SLIM吉包……那是你的東西嗎？」

梨惠沒有正面望着我，只是點了點頭。

琢磨呂：「那麼，那張字條……也是妳寫的嗎？」

在短暫的沈默後，梨惠她很認真地回答我。

梨惠：「因為院長夫人找我……我為了避免忘記所以便記下來。」

琢磨呂：「院長夫人找妳？」

梨惠：「是的，那一晚雖然不是我值班……但院長夫人說有話要和我說。」

琢磨呂：「在屋頂嗎？」

梨惠：「是的。」

琢磨呂：「就在院長被殺的當晚嗎？」

梨惠：「是的……院長夫人說想和我單獨兩人談談，所以叫我不要被任何人看見地去到屋頂。」

我感到纏在腦袋中的絲線有點解開了的感覺，但這又未明確到可以用說話來說明。

琢磨呂：「那麼……院長夫人有在約定的時間前來嗎？」

梨惠：「不、她並沒有來。」

琢磨呂：「不過妳還是抽煙來消磨時間……一直在等着院長夫人。」

梨惠：「是、是的……」

說到這裏時，梨惠的說話突然含糊起來。

琢磨呂：「妳在屋頂等了多久呢？」

梨惠：「是、是的……我也不太記得等了多久了。」

琢磨呂：「當你在屋頂等待院長夫人時，院長在休憩室注射了氰化合物而死……唔。」

梨惠：「我、我……一直都是在屋頂的。」



我一邊在腦袋中整理從梨惠那裏聽到的事，一邊從袋中取出了愛用的袋錶。

琢磨呂：（嗶……已經過了1時了嗎。）

我將袋錶放回袋中，看着梨惠那張不安的臉孔説話。

琢磨呂：「很遺憾，我沒有時間和妳在這裏再説下去了……今日還是回去吧。」

梨惠：「不過……」

我推着梨惠的背後離開資料室，再一次認真地對她説話。

琢磨呂：「好了吧、我甚麼也沒有看見。而你亦沒有對院長做過甚麼……這樣可以了嗎？」



梨惠望了我一會之後，輕輕地點了點頭。我取回了她手上拿着的那束鎖匙後，打算儘快離開這條舖了紅褐色地毯的通道。

亞希子：「呃……」

雖然我不會為了小事而吃驚，但我實在感到這時心跳是加速了的。在我以為沒有任何人的通道上，亞希子突然出現了。

琢磨呂：（嘿，在這種時候……）



亞希子交替地望了望我和梨惠，露出一副假惺惺的微笑。

亞希子：「這種時間你們在幹甚麼了？」

琢磨呂：「不湊巧這間醫院裏面並沒有我的事務所……我只是借用這地方來探聽一下消息吧。」

亞希子：「啊、真是熱心工作啊。」

這時亞希子經過了身體已經硬直起來的梨惠身邊。

亞希子：「不過牧野小姐……妳今晚不是不用值班的嗎？」

停在梨惠旁邊的亞希子，以冰一般的視線望向她的側面。

梨惠：「……」

梨惠就像中了邪一樣動也不動。而亞希子看見這情形，便露出了一副令人毛骨悚然的笑容。

亞希子：「唔……算數吧。」

亞希子這樣説了之後，便留下貴價香水的芳香進入了院長室之中。而梨惠則像很辛苦從束縛之中解放出來一樣，深深的吸了一口氣。

梨惠：「心臟就像停了下來一樣……」

我點頭同意她的話後，再次從背後推着她回到了大堂。而梨惠就是這樣臉色蒼白地和我一起來到自動售賣機前面。她上下張望，似乎是有甚麼話想説的樣子。

梨惠：「呃……」

沒有空餘時間的我，只有制止梨惠想説的話。

琢磨呂：「可以一個人回去嗎？」

她雖然沈默不語了一會，但到最後還是沒有辦法地開口説話。

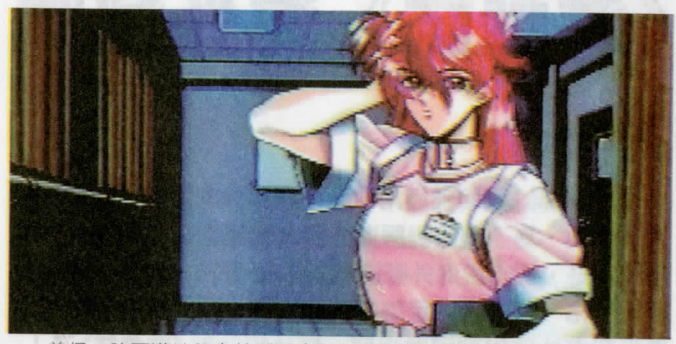
梨惠：「我……已經不是小孩子來的了。」

梨惠穿着護士鞋的腳步聲響遍了微暗的大堂。不過亞希子為何會在這種時間來到呢？我確認了梨惠從大門離開之後，便以最快速度走進了升降機。

琢磨呂：（……）

雖然我一直都對升降機的速度沒有甚麼感覺，但今天就覺得它特別慢。我為了令心情平靜下來，更多次將枴杖叩向地下。升降機停定後，我像脱兔一樣跑向約會場所的208號房。在那熄掉了燈光的房間之內，坐在床上的美保站了起來。

美保：「怎麼了，你來得真遲啊。」



美保一臉不滿地望向她那又白又細的手腕上戴着的手錶。

琢磨呂：「嘿，偵探是會遇上很多突發事件的。」

我走到美保原本所坐的床邊坐下。美保的側臉在明月之下反映出一陣藍白色。

琢磨呂：「到底……妳想説的是甚麼事了。」

美保：「我已經不能夠再忍了。」

琢磨呂：「廁所就在這旁邊啊。」

美保：「不是呀，我是説院長夫人啊。」

美保她很「勞氣」地説着，興奮得面頰也紅起來了。

美保：「你應該亦已經知道……我遇上那種可怕對待的事情吧。」

琢磨呂：「……」

美保：「不單是我……為了令大家不敢多口，其他護士亦受到了可怕的對待。」

美保她咬牙切齒地説着。

美保：「拿出那樣的照片來令我保守秘密……我已經受夠了。」

美保聽到我的話後，美保紅了的面頰變得更紅，而且連耳朵亦紅了起來。不過這似乎並非是因為興奮而紅起來的。

美保：「那張照片的事……你不要對任何人説啊。」

琢磨呂：「我的麥林和咀巴是出了名硬的。」

美保沒有理會我的説話，打開了少許窗簾，悲傷地望向窗邊。水銀燈的燈光令她的眼睛顯得閃閃發光。

美保：「不可以原諒……日野那傢伙也好、那個院長夫人也好。」

琢磨呂：「那個叫日野的醫生，的確是在距離現在半年前辭職不幹的嗎？」

美保：「對……是半年前。」

美保悲傷的眼睛顯得更為暗淡。但我卻沒有理會，繼續問下去。

琢磨呂：「若是半年前的話，便剛好是院長購入了保險的時期呢。」

美保以很詫異的表情一直望着我。

美保：「你想……説甚麼了？」

琢磨呂：「驗屍結果已經有了……院長的身體驗出了有毒品的反應。」

美保：「……」

她已經是知道院長經常也有吸毒的，但我這番話的意思並不單只是如此的。

琢磨呂：「嘿……原來如此嗎。」

美保：「甚麼啊。」

琢磨呂：「聽了美保的話後，我有一件事是可以確定的。」

美保：「即是甚麼啊。」

琢磨呂：「那就是亞希子是在半年前知道院長這惡習的……而告訴她這件事的大概便是『日野章介』。」

美保：「我也是這麼想的……而從那時開始，我們護士的周圍便發生了很多奇怪的事。」

琢磨呂：「日野這醫生知道了院長這惡習，以出售照片的形式要脅亞希子……而他為免自己捲入這件丑聞之內，於是便辭去了醫院的工作。」

美保：「……」

琢磨呂：「這傢伙真不簡單哩。」

美保：「他對我很體貼的。」

琢磨呂：「嘿、這種男人……還是忘了他吧。」

美保：「真、真囉嗦……我不是為了説那個男人的事而叫你來這裏的。」

琢磨呂：「那麼你是為了説甚麼而叫我來的呢？」

美保：「總之，一定要對付一下那位惡魔一樣的院長夫人才可以的……」

琢磨呂：「她是我的委托人啊。」

下期續……

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!





注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1－17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：＿＿＿＿＿＿＿＿
本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

□補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計	HK$

□訂閱

本人欲自第＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（*請在適用方格處加上X號*）

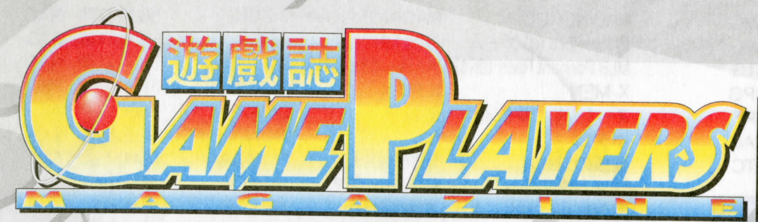
空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00



新GAME時間表

PLAY STATION

9月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
27日	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	5800日圓	SLG
	黒ノ十三	黑之十三	TONKIN HOUSE	5800日圓	AVG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	8800日圓	ETC
	パズル影絵なーちゃんのおもかきロジック2～カラーもありますわ～	繪畫邏輯2	SUNSOFT	4980日圓	PUZ
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	AVG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	5800日圓	SPT
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH心跳脱下婚紗	KSS	5800日圓	SLG
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X	INTERANTIONAL MOTO-X	COCONUT JAPAN	5800日圓	RAC
	POWER RANGERS PINBALL	新恐龍戰隊波子機	BANDAI	6800日圓	ETC
	マッハGO GO GO!	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RAC
	女子高生の放課後…ぷくんぱ	女子高生放課後…PUKUNPA	ATHENA	4980日圓	ETC
	シルエットストーリーズ	剪美女	KANEKO	5800日圓	PUZ
	炎の15種目アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPT

10月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
4日	すらいムしよう!	模擬史萊姆!	東北新社	5800日圓	SLG
	くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800日圓	PUZ
	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-	CRITICIM-THE CRITICAL COMBAT-	VIC東海	5800日圓	FIG
	ウイニングポスト2プログラム'96	WINNING POST2 PROGRAM'96	光榮	6800日圓	SLG
	あれ!も これ!も 桃太郎	這個又是!那個又是?桃太郎	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800日圓	STG
	スペクトラルタワー	SPECTRAL TOWER	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	水滸伝 天命の誓い	水滸傳 天命之誓言	光榮	5800日圓	SLG
	クレイジーイワン	CRAZY ONE	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	アサルトリグス	ASSAULT RIGS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ローンソルジャー	LONE SOLDIER	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	カオス コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800日圓	STG
	サイキックフォース	超能力大戰	TAITO	5800日圓	FIG
	アンジェリーク スペシャル プレミアムBOX	ANGELIQUE記念套裝	光榮	8800日圓	SLG
	C 1-CIRCUT	C 1-CIRCUIT	INVEX	5800日圓	RAC
	Air Assault	Air Assault	SCEI	5800日圓	STG
10日	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	フィッシュ・アイズ	FISH EYES	PACK IN VIDEO	5800日圓	SPT
	続ぐっすんおよよ	自殺仔續集	BANPRESTO	5800日圓	PUZ
11日	LEADING JOCKEY HIGHBRED	領先賽馬	HI BEST ONE	5800日圓	SPT
18日	首領蜂	首領蜂	S.B.S	5800日圓	STG
	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR模擬彈珠機	KONAMI	5800日圓	ETC
	THE DEEP～失われた深海～	THE DEEP～失落的深海～	VIRGIN INTERACTIVE	6500日圓	AVG
	ショックウェーブオペレーション・ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	4800日圓	STG
	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	價格未定	ETC
25日	ビルクラッシュ	BUILDING CRUSH	翔泳社	5800日圓	PUZ
	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	VANDAL HEART～失落的古代文明～	KONAMI	5800日圓	SLG
	GO II PROFESSIONAL対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	5800日圓	FIG
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
	ボトムオブザナイン～メジャーリーグ・ビヒローズ～	BOTTOM OFTHE NIGHT	KONAMI	5800日圓	SPG
	EEXY LIFE	EEXY LIFE	EPIC SONY RECORD	1900日圓	ETC
下旬	オウバードフォース	AUBIRD FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	5800日圓	ETC
10月	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	MAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGINEER	13800日圓	SLG
	TFX	TFX	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	ピンボールファンタジーデラックス	PINBALL FANTASY DELEUX	VAP	5800日圓	ETC
	キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL研究所	6800日圓	SLG
	爆れつハンタ-まあじゃんすぺしゃる	爆裂HUNTER	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	オリンピックサッカー	奧運足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
	アポなしギャルズおりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	童夢の野望(F1GP NIPPONの挑戦)(仮称)	童夢之野心(暫名)	OZ CULB	6800日圓	SLG
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG

11月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1日	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	5800日圓	RAC
	セクシーパロディウス	SEXY沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	チェスマスター	CHESS MASKER	ALTRON	6800日圓	TAB
	デジクロ	數碼數字世界	ATLUS	4900日圓	PUZ
	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	2800日圓	ACT
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800日圓	RPG
8日	ナムコミュージアム VOL.4	NAMCO MUSEUM VOL.4	NAMCO	5800日圓	ETC
	それゆけXココロジー	去吧!X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
15日	ステークスウィナー～G1完全制覇への道～	STICK WINNER～G1完全制覇之道～	SAURUS	5800日圓	SPT
	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	拳聖～KING OF BOXING～	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER 9	元氣	6300日圓	STG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	5800日圓	SLG
	ぷよぷよ通決定盤	史萊姆方塊2決定版	COMPILE	4800日圓	PUZ
	ダライアス外伝	DARIUS外傳	BEC	5800日圓	STG
	タイム コマンドー	TIME COMMANDO	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	FIG
	怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	5800日圓	RPG
	TWISTED METAL	TWISTED METAL	SCEI	價格未定	ACT
22日	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	5800日圓	STG
	Jリーグ実況ウイニングイレブン97	日本球聯賽WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800日圓	SPT
	ぐっすんぱらだいす	自殺仔天堂	IREM	5800日圓	ACT
29日	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	3D競馬育成シミュレーションゲーム	BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	NBAパワーダンカーズ2	NBA超級入樽高手2	KONAMI	5800日圓	SPT
上旬	THE TOWER BOUNS EDITION	THE TOWER BOUNS EDITION	OPENBOOK	6800日圓	SLG
下旬	エターナル メロディ	ETERNAL MELODY	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	偵探神宮寺三郎～未完之報導～	DATA EAST	5800日圓	AVG
11月	TECMO SUPER BOWL(仮称)	TECMO美式足球(暫名)	TECMO	價格未定	SPT
	NIGHTRUTH闇の扉	NIGHTRUTH闇之門	SONNT	6800日圓	AVG
	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	價格未定	FIG
	BLOODY BRIDE～いまどきのヴァンパイア～	今時今日的吸血鬼	ATLUS	6800日圓	SLG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	ズープ(仮称)	ZOUP(暫名)	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
	デザーテッドアイランド	DESERTED ISLAND	KSS	5800日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	5800日圓	SPT
	バーミン・キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	4800日圓	PUZ
	ボイスパラダイス エクセラ	VOICE PARADISE	AKC講談社	6800日圓	AVG
	PANZER GENERAL	PANZER GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	キッドクラブンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	KEMCO	5800日圓	ACT
	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTI-ART	5800日圓	AVG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	SLG
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳2	TOMY	5800日圓	SPT

	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年事件簿(暫名)	講談社	5800 日圓	AVG
	トゥルーラブストーリー	TRUE LOVE STORY	ASCII	價格未定	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー	幻影時光系列一發!TROMBONE	BANPRESTO	價格未定	STG
	ブルーフォレスト物語 風の封印	藍色森林物語 風之封印	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	NHLパワープレイ' 96(仮称)	NHL POWER PLAY'96(暫名)	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC 東海	5800 日圓	RAC
	MAKING OF NIGHTRUTH2	MAKING OF NIGHTRUTH2	SONNT	價格未定	ETC

12月發售遊戲

6 日	あかずの間	不空房	VISIT	5800 日圓	AVG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	價格未定	ACT
上旬	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800 日圓	FIG
	ファーストクイーンⅣ	FIRST QUEEN 4	吳 SOFTWARE 工房	5800 日圓	SLG
	ペブルビーチの波濤PLUS(仮称)	紫色海灘之波濤 PLUS(暫名)	SOFT BANK	5800 日圓	SPT
	m～君を伝えて～	m～告訴妳～	NEXUS INTERACT	5800 日圓	SLG
中旬	レベルアサルト2(仮称)	REBELASSAULT 2(暫名)	BPS	5800 日圓	STG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800 日圓	AVG
	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC 全日本房車選手權	BPS	5800 日圓	RAC
12 月	TOP GUN:FIRE AT WILL	TOP GUN:FIRE ATWILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800 日圓	SLG
	新SD戦国伝 機動武者大戦	新 SD 戰國傳 機動武者大戰	BANDAI	5800 日圓	SLG
	新SD戦国伝機動武者大戦初回限定	新 SD 戰國傳 機動武者大戰初回限定	BANDAI	6800 日圓	SLG
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800 日圓	RPG
	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800 日圓	PUZ
	首都高バトル外伝スーパーテニックチャレンジ～ドリフトキングへの道～	首都高 BATTLE 外傳超級技巧挑戰～彎道王之道～	MEDIAQUEST	5800 日圓	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800 日圓	RAC
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800 日圓	STG
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	價格未定	AVG
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
	魔法少女プリティサミー(前編)(仮称)	魔法少女 PRETTY SAMMY(前編)(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	パロウォーズ(仮称)	Q 版大戰	KONAMI	5800 日圓	SLG
	麻雀ロジック創龍(仮称)	麻雀 LOGIC 創龍(暫名)	日本一 SOFTWARE	價格未定	TAB
	ライトニングレジェンド	LIGHTNING LEGEND	KONAMI	5800 日圓	FIG
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL 美式足球' 97	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	IRON MAN / XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	永世名人2	永世名人 2	KONAMI	5300 日圓	TAB
	スーパーパズルファイターⅡX	街霸方塊 2 X	CAPCOM	價格未定	PUZ
	トポロ	TOPOLO	ARTDINK	5800 日圓	ETC
	ロックマン8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	價格未定	未定
	ドラえもん2 SOSおとぎの国	叮噹 2	EPOCH 社	價格未定	ACT
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH 社	價格未定	SPT
	ぷるるん! シェイプUPガール(仮称)	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	5800 日圓	PUZ
	ありす イン サイバーランド	愛麗 IN CYBERLAND	GLAMS	5800 日圓	ETC
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800 日圓	ACT
	ファイナル ファンタジー Ⅶ	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800 日圓	RPG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	BANPRESTO	價格未定	SLG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	新 スーパーロボット大戦ル	新超級機械人大戰	BANPRESTO	價格未定	S L G
	パン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城-再會-	ASMIK	6800 日圓	AVG
	ゼイラムゾーン	西羅門之空間	BANPRESTO	價格未定	AVG
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
	レイジレーサー	RAGE RACER	NAMCO	價格未定	RAC
	Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6300 日圓	ACT
	Virtual Gallop 騎手道限定版	Virtual Gallop 騎手道限定版	SUNSOFT	6800 日圓	ACT
	ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
	ダカール`97	達喀爾'97	AICOM	價格未定	RAC
	クロックタワー2	CLOCK TOWER 2	HUMAN	價格未定	AVG
	CIVIZAR～魔法の系譜	civizard～魔術的系譜	ASMIK	價格未定	RPG
	クラッシュ・バンディクー	CRASH BANDIC	SCE	價格未定	ACT
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	TIME WANNER	5800 日圓	RAC

96年發售預定遊戲

秋季	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800 日圓	SLG
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800 日圓	RAC
	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	MLB Pennant Race(仮称)	MLB Pennant Race(暫名)	SCE / Inter	5800 日圓	SPT
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	6800 日圓	AVG
	シムシティ2000	模擬城市 2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800 日圓	FIG
	DEPTH	DEPTH	SCE	價格未定	ETC
冬季	宝魔ハンターライム WITHプイントメーカー(仮称)	寶魔獵人 WITH PRINTMAKER(暫名)	ASMIK	4900 日圓	ETC
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800 日圓	AVG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	RPG
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	價格未定	ACT
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	價格未定	FIG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	クロック!(仮称)	CORC!(暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	ACT
	FEDA2	FEDA2	YANOMAN GAMES	價格未定	SRPG
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800 日圓	AVG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800 日圓	SLG
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロⅡ	奧林匹克・山佐・VIRTUAL 彈珠機 2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
96 年	がんばれ!ケイビくん デパートが占領させちゃった～の巻	努力呀!!柒比 百貨公司被佔領之卷	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800 日圓	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800 日圓	RPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800 日圓	SLG
	3D シューティングツクール	3D 射擊遊戲製作工具	ASCII	價格未定	ETC
	ウエルカムハウス2	WELCOME HOUSE 2	GUST	價格未定	AVG
	名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG

97年發售預定遊戲

1 月	TOP GUN FIRE AT WILL!	TAP GUN FIRE AT WILL!	MEDIA QUEST	5800 日圓	STG
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來 SOFT	價格未定	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM 不明侵略者	MEDIA QUEST	5800 日圓	SLG
	同級生2	同級生 2	BANPRESTO	價格未定	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	ダークフォース(仮称)	DARK FORCE(暫名)	BPS	5800 日圓	ACT
	聖刻1092 操兵伝	聖刻 1092 操兵傳	YUTAKA	5800 日圓	RPG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	Love Game'S～わいわいテニス～	Love Game'S～刺激網球～	Tears	5800 日圓	SPT
	The Membership of Proof	The Membership of Proof	YUTAKA	5800 日圓	TAB
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	價格未定	AVG
	ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RPG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800 日圓	TAB
1~2 月	シミュレーションRPGツクール	模擬 RPG 創作工具	ASCII	價格未定	ETC
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800 日圓	SLG
2 月	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800 日圓	AVG
	ボールブレイザー(仮称)	BALL BLAZER	BPS	5800 日圓	PUZ
	ガメラ 2000	加米拉 2000	大映	價格未定	STG
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	RESCUE 24Hour	拯救 24 小時	CSC MEDIART	5800 日圓	ACT
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG

	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	5800 日圓	SLG
3 月	ランニング　ハイ	RUNNING HIGH	LEGS ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	イバラード (仮称)	依巴拉度（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	未定
	ハ-クスアドベンチャ (仮称)	哈高斯之冒險（暫名）	BPS	5800 日圓	AVG
	フィッシング甲子園II	FISHING 甲子園 II	KING RECORDS	6800 日圓	SPT
5 月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	價格未定	ACT
97年春	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800 日圓	ACT
	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	RCG
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	レガシー･オブ･ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳説朦面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	5800 日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	爆走兄弟レッツ＆ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル	爆走兄弟 迷你四驅戰	JALECO	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	INAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800 日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
	フォトジェニック	拍照能手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
	覚悟のススメ (仮称)	覺悟之進（暫名）	TOMY	價格未定	AVG
	フェイク ダウン (仮称)	FAKE DOWN（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC : THE GATHERING（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW : 天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	西暦1999~ファラオの復活~	公元 1999 年~法奧拉之復活~	BMG VICTOR	5800 日圓	ACT
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア	MAX WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
97 夏	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠 GT（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
97 年	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	スパイダー (仮称)	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
	エースコンバット2 (仮称)	ACE COMBAT 2（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
	ガンバレット (仮称)	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
	タイムクライシス (仮称)	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
	リフレイン　ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

がんばれ森川君２号	加油森川君２號	SCE	價格未定	ETC
神髄･碁仙人 (仮称)	神髓圍棋仙人	J · WING	價格未定	TAB
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800 日圓	STG
峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800 日圓	RAC
スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	價格未定	STG
NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF	SCEI	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800 日圓	ETC
ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800 日圓	RPG
パラッパラッパー	PARAPPA THE RAPPER	SCE	價格未定	ACT
ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー (仮称)	蒼蠅人的星際之旅（暫名)	PITTY	價格未定	ACT
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	價格未定	RPG
秘･宝･王~もうお前とは口きかん!!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
ドキドキプリティリ-グ	心跳 PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800 日圓	AVG
甲子園　V (仮称)	甲子園 V（暫名)	魔法	價格未定	SPT
APACHEアパッチ (仮称)	阿柏其 APACHE（暫名)	GUST	價格未定	STG
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2（暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
上海GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
ディレクター (仮称)	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800 日圓	STG
ゲームの達人　2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	8900 日圓	ETC
LIPROS (仮称)	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
オーガリアン-亜人伝- (仮称)	亞人傳（暫名）	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
フォーミュラサーカス	方程式賽車	日本物產	5800 日圓	RAC
RPGツクール 3	RPG 製作室 3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打啤大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……? (仮称)	BATTLE OF…?（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル　リモコン (ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール･スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
FLY (仮称)	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ARENA (仮称)	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1 (仮称)	機甲兵 G-1（暫名）	AKC 講談社	價格未定	STG
スポット (仮称)	SPOT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザート2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス　アワー	THE 11 HOUR ~ THE 7TH GUEST ~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
VIPER (仮称)	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID (仮称)	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション (仮称)	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE ~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン･ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800 日圓	AVG
銃夢 (仮称)	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
ブラック ドーン	BLACK DAWN	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	STG
雷電 DX	雷電 DX	RISE	價格未定	STG
QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	價格未定	SLG
NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
キング･オブ･ファイターズ' 96	拳皇 96	SNK	價格未定	FIG
MVPベースボール　`96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
コブラ･ザ･シューティング	哥布拉射擊	TAKARA	5800 日圓	STG
シェラザード伝説 ザ･プレリュード (仮称)	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
トゥーム･レイダース	TOUM RAIDERS	VICTOR ENT.	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社 Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
リングス (仮称)	RINGS（暫稱）	NAXAT	價格未定	PUZ
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT

SATURN

9 月發售遊戲

27 日	サンダーフォースゴルードパック1	THUNDERFORCE GOLD PACK 1	TECNO SOFT	4800 日圓	STG
	麻雀四姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	8800 日圓	TAB
	ギャルズパニッゥSS	少女危機 SS	每日 COMMUNICATION	6300 日圓	AVG
	ホーンテッドカジノ (18禁)	HAUNTED CASINO	SOCIETA 代官山	7900 日圓	TAB
	SEGA AGES/アフターバーナーII	SEGA AGES/AFTER BURNER II	SEGA	3800 日圓	STG
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	6800 日圓	SLG
	サクラ大戦 特別限定版	櫻大戰特別限定版	SEGA	8800 日圓	SLG
	プラドルDISC Vol..3大島朱美	偶像 DISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ
	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC

	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	5800 日圓	PUZ
	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編)	足球小子（入門編）	富士通	4800 日圓	ETC
	闘神伝URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800 日圓	FIG
	三国志V	三國志 V	光榮	9800 日圓	SLG
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後之…PUKUNPA	ATHENA	4800 日圓	P U Z
	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800 日圓	TAB
	セガラリー・チャンピオンシップPLUS (仮称)	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS (暫名)	SEGA	5800 日圓	RAC

10 月發售遊戲

4日	平和パチンコ総進撃 (仮称)	平和彈珠機總進擊（暫名）	NAXAT	5800 日圓	ETC
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	エターナル メロテイ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKS	5800 日圓	ETC
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
	ウイニングポスト2 プログラム' 96	WINNING POST 2	光榮	6800 日圓	SLG
	GAME WARE Vol. 3	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
	麻雀大会II Special	麻雀大會 II Special	光榮	6800 日圓	TAB
5日	アンジェリーク スペシャル プレミアム BOX	ANGELIQUE 記念套裝	光榮	8800 日圓	SLG
10日	カオスコントロールリミッス	CHAOS CONTROL REMIX	VIRGIN INTERACTIVE	4800 日圓	STG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTETRNATIONAL	6500 日圓	ETC
11日	パップ ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800 日圓	SLG
18日	きゅわんぷらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800 日圓	TAB
	JEWELS OF THE ORACLEオラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	PUZ
25日	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王 新世紀	東芝 EMI	6800 日圓	SLG
	ワールドシリーズベースボールII	世界系列棒球 2	SEGA	5800 日圓	SPT
	ズープ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800 日圓	A.PUZ
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	サンダーフォースゴルードパック2	THUNDERFORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
上旬	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正 4 人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	7800 日圓	ETC
下旬	RANSA-恋鎖-	RENSA- 戀鎖 -	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
10月	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
	MIGHTY HITS	MIGHTY HITS	ALTRON	5800 日圓	STG
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	5800 日圓	STG
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本 CREATE	5800 日圓	ACT
	アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT

11 月發售遊戲

1日	伝説のオウカバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
	リグロード サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	5800 日圓	SRPG
	セクシーバロデイウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800 日圓	STG
	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	5800 日圓	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍（附 MEM 卡）	SNK	8800 日圓	FIG
15日	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	價格未定	ETC
	ステークスウィナー~ G1 完全制覇への道~	STICK WINNER~G1 完全制覇之道~	SAURUS	5800 日圓	ACT
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800 日圓	FIG
	ブラッドファクトリー	BLOOD FACTORY	INTERPLAY	5800 日圓	ACT
22日	AQUAZONEオプションディスクVOL.1 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.1 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.2 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.2 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.3 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.3 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.4 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.4 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.5 (仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.5 (暫名)	SEGA	2000 日圓	SLG
	ハイパーデュエル	HYPER DUEL	TECHNO SOFT	5800 日圓	STG
29日	西暦1999~ファラオの復活~	公元 1999 年~法拉奧之復活~	BMG VICTOR	5800 日圓	ACT
	プラドルDISC 特別版コスプレーヤーズ	偶像 DISC 特別版模仿者	SADA SOFT	4800 日圓	ETC
	対局将棋 極II	對局將棋 極 II	每日 COMMUNICATION	6800 日圓	TAB
下旬	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATAEAST	5800 日圓	AVG
	美少女戰士セーラームーンSuperS 真·主役争奪戰Plus (仮称)	美少女戰士 S 真主角爭奪戰 Plus (暫名)	ANGEL	5800 日圓	FIG
11月	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800 日圓	PUZ
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	大運動会	大運動會	INCREMENT P	價格未定	SLG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX 日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800 日圓	TAB
	ビクトリーゴール~ワールドワイド エディション~	VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION	SEGA	5800 日圓	SPT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	デイトナUSAリCIRCUIT EDITION	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800 日圓	RAC
	アボなしキャルズ おりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800 日圓	STG
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	ウルフファングSS空牙2001	SS 版空牙 2001	DATA EAST	5800 日圓	STG
	マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	メルティランサー~銀河少女警察2086~	銀河少女警察 2086	IMAGINEER	7800 日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING	5800 日圓	SLG
	プリクラ大作戦	花小路大作戰	ATLUS	5800 日圓	ACT
	ファンキー・ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800 日圓	S.RPG
	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	FUNKY HEAD BOXERS	吉本興業	5800 日圓	FIG
	月下の棋士 王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	價格未定	TAB
	戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	ACT
	NHL パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL 美式足球´ 97	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT

12 月發售遊戲

6日	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	5800 日圓	ACT
13日	タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
20日	3Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	5800 日圓	SPT
27日	プラドルDISC Vol..4レースクイーン1 (仮称)	偶像 DISC Vol.4RACE QUEEN 1 (暫名)	SADA SOFT	價格未定	ETC
上旬	m~君を伝えて~	m ~告訴妳~	DaZZ	5800 日圓	SLG
中旬	タクラマカン敦皇伝奇	塔克拉瑪干敦煌傳奇	PANDORA	價格未定	RPG
12月	オーバードライビンGT-R	OVER DRIVIN'GT-R	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH 社	價格未定	SPT
	MARICA~真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	RPG
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800 日圓	STG
	きゃんきゃんバニープルミエール2	CAN CAN BUNNY 首映日 2	KID	價格未定	AVG
	永世名人2	永世名人 2	KONAMI	5300 日圓	TAB
	スーパーパズルファイターII X	街頭霸王方塊 II X	CAPCOM	價格未定	PUZ
	ドォーム	DOOM	SOFTBANK	5800 日圓	ACT
	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	STG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	バーチャル競艇	VR 競艇	日本物產	6800 日圓	RAC
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	STG

96 年發售預定遊戲

秋季	南の島にブタがいた	南島有隻豬	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ETC
	太閤立志伝II	太閤立志傳 II	光榮	7800 日圓	SLG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	紫炎龍 (仮称)	紫炎龍（暫名）	童	價格未定	STG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
冬季	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛 S	PACK IN VIDEO	價格未定	ACT
	ウルトラマン 光の巨人伝説	超人 光之巨人傳説	BANDAI	價格未定	ACT
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
	バトルバ	BATTLEBA	日本 VICTOR	價格未定	SLG
	三国志リターンズ	三國志 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800 日圓	AVG
	ジーバクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	------
96年	卒業クロスワールド	卒業 CROSS WORLD	小學館 PRODUCTION	5800 日圓	SLG
	電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
	天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	ブラストウィンド	BLAST WING	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	卒業S (仮称)	卒業 S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	NIGHTRUTH-EXPLANATION OF THE PARANORMAL-"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONNET	價格未定	ETC

	エンジェル　グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	銀河公主傳説 REMIX	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust. Work	銀河公主傳説明貴美加插圖選	HUDSON	價格未定	ETC
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
	モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	SOFT VISION	價格未定	RAC

97年發售預定遊戲

1月	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800日圓	ETC
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	價格未定	ETC
	ミニ四駆(仮称)	迷你四驅(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	S.RAC
	アドヴァンスV.G.	ADVANCE V.G.	TGL	價格未定	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
2月下旬	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	TAB
2月	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	JAMエクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	HT&Tドラゴン' ヘヴン	DRAGONS' HEAVEN	DATA EAST	價格未定	RPG
3月	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	-----
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
97年春	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者(仮称)	機動戰士達外傳3裁決者(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン(仮称)	設計衛門(暫名)	ATHENA	價格未定	ETC
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	STG
	ドラゴンナイト(仮称)	龍騎士(暫名)	ELF	價格未定	RPG
	クォバディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	クロック(仮称)	CROC(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	鬼太郎(暫名)	BANDAI	7800日圓	AVG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES(仮称)	THE CROW:天使之鎮(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RCG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	メックスウォーリア	MAX WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
	フェイク ダウン(仮称)	FAKE DOWN(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	オベリスク	OBELISK	BMG VICTOR	價格未定	-----
97年夏	タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	スパイダー(仮称)	SPIDER(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97年	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	價格未定	RPG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

發售日未定遊戲

大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
TECMO SUPER BOWL(仮称)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
同級生2	同級生2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	超級3D波子機	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ETC
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	PUZ
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800日圓	PUZ
ファイヤ-プロレスリングS'6	FIRE PROFESSIONALRING'S6	HUMAN	價格未定	SPT
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称)	人造人HAKAIDA最後審判(暫名)	SEGA	價格未定	STG
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳説3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
上海Great Moments	上海Great Moments	SUN SOFT	6500日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
ファンタジーアース(仮称)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRAG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン(仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
モンスターメーカー~ホーリータカー~(仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー(仮称)	CUBE BUTLER(暫名)	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D(仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
コマンド&コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD1(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 1(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
実戦パチスロ必勝法4	實戰彈珠機必勝法4	SAMMY	價格未定	ETC
シャイニング ザ ホーリィアーク	SHINNING THE HOLYARK	SONIC	價格未定	RPG
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
ソニック　ザ　ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール　`96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~(仮称)	My dream~正等待廣播(暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ザ.キング.オブ.ファイターズ`96	拳皇'96	SNK	價格未定	FIG
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	ADV
炎の15種目　アトランタオリンピック	炎之15項奧運會	COCONUTJAPAN	價格未定	SPT
真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
テトリスS	俄羅斯方塊S	BPS	5800日圓	PUZ
GO II Professional(仮称)	GO II Professional(暫名)	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
JリッグGO!GO!GOAL!	J LEAGUE GO! GO! GOAL!	TECMO	價格未定	SPT
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT

超級任天堂

9月發售遊戲

27日	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	7800日圓	RPG
	Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲3	日本TELENET	4900日圓	ETC
	SDガンダムジェネレション　ザンスカール戦記	SD高達時代 札斯嘉魯戰記	BANDAI	3980日圓	SLG
	SDガンダムジェネレション コロニー格闘記	SD高達時代 殖民星格鬥記	BANDAI	3980日圓	FIG
	スーパーニチブツマージャン4~基礎研究編~	日本物產麻雀4~基礎研究編~	日本物產	7500日圓	TAB
	クレヨンしんちゃん長ぐつドボン	臘筆小新	BANDAI	3980日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズふわふわパニック2	美少女戰士SAILOR STAR軟綿綿的危機2	BANDAI	3980日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズふわふわパニック2	美少女戰士SAILOR STAR(暫名)(連SUFAMI TURBO)	BANDAI	6800日圓	ACT

10 月發售遊戲

4日	ウイニングポスト2ポログラム’96	WINNING POST 2	光榮	9800 日圓	SLG
18日	マーヴル スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS 體育館之戰	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	8200 日圓	SPT
25日	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	8000 日圓	TAB
26日	マヴェラス~もうひとつの宝島	MAVERANS 另一個金銀島	任天堂	6800 日圓	AVG
10月	忍たま乱太郎スポツ (仮称)	忍者亂太郎 SPORT（暫名）	CULTURE BRAIN	6980 日圓	SPT

11 月發售遊戲

下旬	Parlor!Min4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲 4	日本 TELENET	5800 日圓	ETC
	VSコレクション	VS COLLECTION	BOTTOM UP	6980 日圓	PUZ
11月	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト４	龍騎士４	BANPRESTO	7980 日圓	SLG
	スーパー人生ゲーム3	SUPER 人生遊戲 3	TAKARA	7800 日圓	TAB
	ニチブツコレクション1	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	價格未定	ETC

12 月發售遊戲

6日	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你４驅	ASCII	價格未定	RAC
20日	忍たま乱太郎３	忍者亂太郎３	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
12月	ニチブツコレクション2	日本物產 COLLECTION 1	日本物產	價格未定	ETC

96 年發售預定遊戲

秋季	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
96年	ストリートファイターZERO 2	少年街霸２	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍３	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
ボンバーマンビーダマン (仮称)	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
ドナルドダックのマウイマラード (仮称)	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER 俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	3780 日圓	PUZ
実践パチスロ必勝法TWIN	實戰彈珠機必勝法 TWIN	SAMMY	價格未定	TAB
桃太郎電鉄HAPPY	桃太郎電鐵 HAPPY	HADSON	價格未定	TAB

NEO・GEO

96 年發售預定遊戲

9月27日	ザ･キング･オブ･ファイターズ’96	拳皇’９６ (匣帶)	SNK	32000 日圓	FIG
	NINJA MASTER`S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~ (CD-ROM)	ADK	7800 日圓	FIG
10月25日	ザ･キング･オブ･ファイターズ’96	拳皇’９６ (CD-ROM)	SNK	8800 日圓	FIG
10月	風雲スーパータッグバトル	風雲 SUPERTAG BATTLE (匣帶)	SNK	價格未定	FIG
11月	得点王4	得點王４ (匣帶)	SNK	價格未定	SOC
	ステークスウィナー２	STAKES WINNER 2 (匣帶)	SAURUSU	價格未定	RAC
12月	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	8800 日圓	RPG
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂４天草降臨 (匣帶)	SNK	價格未定	FIG
97年1月	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂４天草降臨 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ
未定	わくわく7	WAKUWAKU7	SAURUS	價格未定	PUZ
	NEOアクションゲーム (仮称)	NEO 動作遊戲 (暫名) (CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC
	風雲スーパータックバトル	風雲 SUPERTAG BATTLE (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	得点王4	得點王４ (CD-ROM)	SNK	價格未定	SOC
	ステークスウィナー２	STAKES WINNER 2 (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	RAC

PC-FX

96 年發售預定遊戲

9月27日	きゃんきゃんバニー エクストラDX (18禁)	CAN CAN BUNNY DX（１８禁）	NEC HE	8800 日圓	AVG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	7800 日圓	RPG
10月11日	不思議の国のアンジェリーク (仮称)	不可思議之國的 ANGELIQUE（暫名）	NEC HE	6800 日圓	SLG
10月25日	赤ずきんチァチァ~お騒がせ! パニックレース~	紅頭巾查查~充滿騷亂的賽車~	NEC HE	7800 日圓	RAC
11月下旬	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
11月	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	7800 日圓	RPG
12月	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
冬季	続･初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	LAST IMPERIAL PRINCE (仮称)	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ･ラ･ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT

發售日未定遊戲

惑星攻撃隊リトルキャッツ (仮称)	惑星攻擊隊 LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800 日圓	STG
卒業R	卒業 R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト４	龍騎士４	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER 哥爾夫球 3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

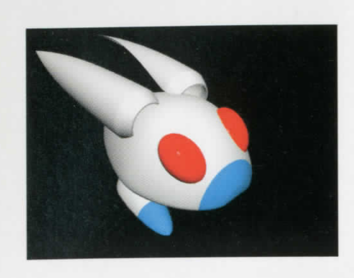
3DO

96 年發售預定遊戲

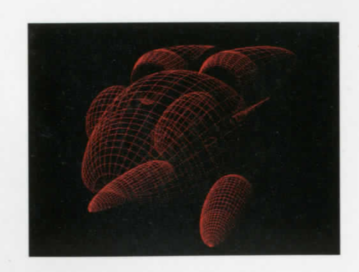
冬季	ドラゴン･ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800 日圓	SLG
96年	Dの食卓２	D 之食卓２	WARP	8800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

駿才	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
即戦力の定石	即戰力之定石	G.A.M	價格未定	ETC
テレビのツボ 謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳說	阿拉丁工房	6800 日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ (仮称)	戰鬥運動（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000 (仮称)	STAR FIGHTER 3000（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町４丁目おばけ屋敷	橫町４丁目鬼屋	WARP	4980 日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才３	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才２	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才３	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才１	學漫	4900 日圓	ETC
ハウスッキーパー (仮称)	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	AVG



重賞之下
必有勇夫



《遊戲誌》線人計劃

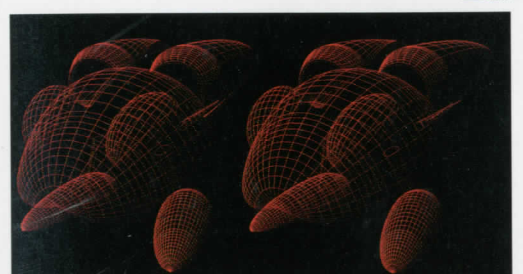
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

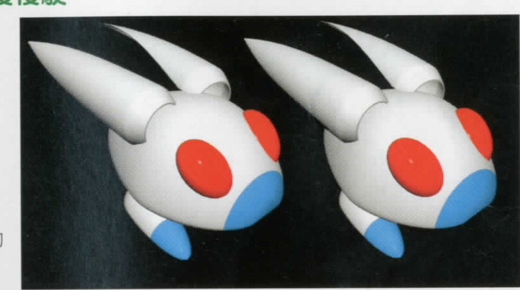
稿費大增100%

一級猛料………………………$200
二級勁料………………………$100
三級好料………………………$ 50
四級碎料……………留番你自己慢慢歎



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇…明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223